no.173
1981年 9/15
SEPTEMBER 15
アミューズメント通信

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　大阪市北区神山町9-16（山名ビル）〒530 ☎06(314)0309　郵便振替 大阪307852 定価300円 年間購読料7,200円（送料共）

第19回アミューズメントマシンショー

小間割りも決定

メダルゲーム機は小間内区分を徹底

小間割り決定会のようす

小間決定会（8月21日）で開会のあいさつをする金子武司ショー委員長代行

8・9面に小間決定図

JAMMA、JAPEA、NAOの三協会からなる「ショー委員会」（委員長＝中山隼雄氏・㈱セガ・エンタープライゼス）ならびに実務的にショーの企画・運営に当っている「ショー実行委員会」（委員長＝三上一雄氏・JAMMA事務局長）ではさきほどの小間削減調整を経て、八月二十一日東京・霞が関の東海大学校友会館にて「小間決定会」を開き、全出展社の小間ならびに面積割の位置を決定した。

同小間決定会ではセガ社の金子、篠原両部長がショー委員長代行となって、開会のあいさつとして小間削除のいきさつとメダルゲーム機の区分展示についての注意点について説明があったあと、「出展取扱規定」その他の出展のためのルールおよび各種書類、印刷物の説明がJAMMA事務局などから行なわれた。

とくにメダルゲーム機の展示については、小間内で明確に区分するようになっており、"混在展示"は認めないとしている。また千円札識別機のあるものや風営対象にしか使えないものは出品できないと説明。さらに、従来からAMショー出品機種の中からコインギャンブル機を排除する試みが強められてきた（昨年の"メダルゲーム機の定義"など）が、今年は三協会発足に伴う事務上の遅れなどの理由から従来の出展取扱規定の範囲内で、出展社の良識にまつと説明している。

今回のショー会場入口付近の装飾プラン（写真上、下とも）

ロケ歩率

最低4/6で合意

大手オペレーター3社とNAO正副会長が話合い

日本アミューズメントオペレーター協会（本部・東京、内田博会長、略称NAO）の正副会長は、同協会のいう「広域オペレーター」である大手オペレーター三社（セガ社、タイトー、ナムコ）とそれぞれトップ会談を進めてきたが、大手オペレーターとそれ以外のオペレーター（NAOではこれを「地方オペレーター」と名付けている）の間で起りうるロケーション獲得の過当競争問題について、「レンタル歩率」を最低四分六分に設定するなど"合意事項"をとりまとめた。

NAOのいう「レンタル歩率」とはSCや繁華街などでのロケーションにおいて、オーナー側との取り決めでオペレーション収入（売上げ）からオーナー側に収めるパーセンテイジを意味していると考えられている。一般にAM機の運営にはこうしたオペレーション形態は多く、適用されるロケーションもSC、繁華街などから、条件は多少ちがってもあらゆるシングルロケに及ぶとされている。このうち「四分六分」とは四〇%がオーナー側取得、同様に「五分五分」とは折半、「七分三分」とは逆に三〇%がオーナー側取得（その反対のときは「逆七三」と言われる）とされ、ロケーション契約の重要な要素であるとともに、そのロケーションの価値を測る目安ともなっている。

しかしながら、こうした「歩率」は立地条件、客層、その他そのロケーションの機能性や価値がそれぞれちがううえに、保証金の有無や、店の内外装費、水光熱費など費用負担をどちらが負担しているか――など歩率以外の契約条件もあることから、「歩率」のみで論じることに難点があるとの指摘も多い。にもかかわらず、「歩率」が問題になるのは、大手オペレーター（三社以外にも当然名前が挙げられうる）が、オーナー側により有利な「歩率」をもって交渉し、そのため中小オペレーターがとり残され（あるいは既存ロケを奪われ）るケースがあるらしいからである（もっともこれらは立証されないケースがほとんどである）。しかもセガ社など三社の大手オペレーターは、その資金力の大きさと合わせ、メーカーでもあることから、長い間中小オペレーターとの間で意見の対立を生んできたとされている。

今回の話合いは、以上のような状況を背景に進められたもので、七月二十一日に東京、ホテル・ニューオータニで㈱セガ・エンタープライゼスから中山隼雄副社長、中山孝蔵営業本部長の出席を得て、話合いの結果合意事項に達した。次いで七月三十日に東京・銀座の石亭で㈱タイトーから中西昭雄常務、松高誠三第二営業部長の出席を得て合意事項の了解、さらに八月十一日にもホテル・ニューオータニで㈱ナムコから真鍋正常務、遠藤営業課長の出席を得て同様に了解に達したとされている。

これら三社の大手オペレーターとNAO側（正副会長）との間で取り決められた、ロケーション獲得の過当競争問題についての合意事項は上に掲げたとおりであり、NAO正副会長はこれを九月九日のNAO第三回理事会に提出して、出席した理事に報告するとしている。またこの理事会には大手オペレーター三社の代表にも出席してもらうようにして"正式な"話合いを行ない、できれば「業界内の協定」といったものを作っていく意向とのことである。

ロケ獲得過当競争問題 "合意事項"

① ロケーションにおけるレンタル歩率は最低を4分6分とする。万一それ以下の歩率契約が必要の場合、本社稟議あるいは本社の部門責任者が検討・許可する方式をとる。（これは地方オペレーターおよび広域オペレーターを含むNAO全会員が、4分6分を遵守するとの前提条件のもとでの合意である。なお、4分6分の歩率は、あくまで業界の最低ラインということで提示されたものであり、業種や地域、店舗の立地条件、オーナー側との契約内容によって現実には、それ以下でなければオペレーターはやっていけないとのデータがあることも紹介された）

② 新製品を一般オペレーターに販売する前に、それによって他社既存店に侵入するようなことは行なわない。

③ この他、各地域におけるトラブルなどは、各支部単位で解決を図るのがベターであるため、各支部の会合には広域オペレーターも必ず参加する。

この場合、その地域の責任者が出席する。（㈱セガ・エンタープライゼスでは地区部長あるいは管区長、㈱タイトーでは、エリアマネージャー、㈱ナムコでは各地区責任者）

但しNAO側（各支部会員）もこれまでのように、広域オペレーターの出席者を一方的に批難したり、発言権のないオブザーバーのような扱いは止め、同じオペレーターとして地域の問題解決のため力を尽してもらう。（これは、お互いの誤解やオーナー側の横暴などからくる問題発生を未然に防ぎたいとの意図から申し合わされたものである）

円滑な認可と法遵守へ

JAMMA主催「電気用品取締法説明会」

AMショーを目前に

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局＝東京都千代田区永田町二の十の二、TBRビル、☎五九三―二五六三、中村雅哉会長、正会員数七十八社、略称JAMMA）では、八月二十日、東京霞が関の東海大学校友会館にて「電気用品取締法説明会」を開催。全国から四十数名の業者が集まり、熱心な会合となった。

これは十月六日から三日間、東京晴海で開かれる第十九回アミューズメントマシンショーを間近に控えて、これを機に電気用品取締法を円滑に遵守しようという趣旨で開催されたもの。

三上一雄事務局長の開会の辞、福田哲夫電取対策委員長のあいさつの後、通商産業省資源エネルギー庁公益事業部技術課の深見雅人係長を講師として約二時間にわたり説明会が続けられた。

会合後半では、JAMMA会員からあらかじめ提起されていた質問要望事項についての回答があり、もっぱら〝円滑〟な型式承認の課題と、法遵守についての示唆がなされた。この説明会での深見氏の講演内容は下のとおり。

同説明会で熱心に聴講するJAMMAの会員ら

電気用品取締法制定に至る経緯の概略については、まず大正五年、電気試験所では電気用品製造工業の振興と製品の向上を図るために電気用品試験規則を制定し、電気用品の依頼試験に応ずる制度を作った。当時、不良電気用品がよく火災の原因となっていたため東京電燈㈱が大正十三年、電気用品の個別試験を始め、翌年には型式承認を実施。これが電取法のもとであると言われている。昭和十年に逓信省が電気用品取締規則を制定、法規による電気用品の取り締まりが行なわれることになり、▽〒マークができた。この時の電気用品の対象は主に電線、配線器具、変圧器などの材料的なものであった。昭和二十年に商工省電気用品審査会（現在の試験所の前身）が発足し、認定製品に(〒)マーク表示義務を課した。

昭和三十年代になって家庭電気製品の普及とともにその安全面が問題となり、不良電気用品の取締行政の改善に努めていた通商産業省は、法律として電気用品取締法を制定し、昭和三十七年八月から施行した。以後、消費生活向上と技術革新により電気用品の普及が著しくなり、粗悪品も出回ってきたことから消費者保護の強化を図るため、現在まで数回の改正が行なわれてきている。

電取法は、電気用品の製造、販売、使用に関して規制を加え、それによって不良品による火災、感電等の危険や雑音による障害などを防止することが目的となっている。その規制の対象は、電気用品の製造者（輸入事業者も含む）のほか、電気工事法の適用を受ける者、自家用電気工作物施設者、電気事業者（電力会社）にも及ぶ。

電気用品とは、電気を使用して物の用に供するもので、甲種電気用品と乙種電気用品とに分類されている。甲種電気用品とは、構造または使用方法その他の使用状況からみて、特に危険または障害の発生するおそれが多い電気用品であって、乙種電気用品とは甲種電気用品以外の電気用品となっている。現在では、甲種電気用品の対象品目は四百五品目、乙種電気用品の対象は七十二品目である。

遊戯機械の多くは、使用者の形態、維持管理、設置場所などから、甲種電気用品と定められている。

なお、関係分は下の表にて明記している。

事業区分に従っての登録の義務

甲種電気用品の製造の事業を行なおうとする者は、所定の事業区分に従って通商産業大臣の登録（これを「製造事業者登録」と呼ぶ）を受け、さらに省令で定める型式の区分に従って製品の型式の認可を受けなければ、製造できないことになっている。完成品を製造する事業場であれば、下請けであっても登録の義務がある。

事業区分は二十一区分あって、遊戯機の製造事業の場合は下の表のとおり▽〒91の電動機応用機械器具、▽〒94の光源応用機械器具、▽〒95の電子応用機械器具のほぼ三つの製造事業区分に入り、それぞれについての登録義務がある。

申請は、事業所の所在地により、管轄区域の通商産業局もしくは通商産業大臣に申請書を提出すればよい。ただし条件として、安全な製品ができるよう省令で定めた製造設備と検査設備を備え、それら設備は所定の技術基準に適合していることが必要である。

この設備基準が適切であると認められた業者には登録証が交付されるが、過去に電気用品関係の法令に違反などがあった業者は、一定期間登録を受けられないことになっている。

講師の深見雅人氏（資源エネルギー庁公益事業部技術課・係長）

認可申請は指定試験機関へ――

型式認可については、現在、指定試験機関（後述）に試験申請をすると、いう手続き方法がとられている。そこで型式区分について省令で定める技術基準に適合しているかどうかの検査を受け、それに合格すると試験機関で合格証を貼付して型式認可手続きを代行してくれる。

甲種電気用品の輸入事業を行なう者は登録の義務はないが、販売しようとする製品については製造事業者と同様の型式認可が必要であり、また技術基準に適合するものを販売する義務がある。

型式の区分だが、電子応用遊戯器具を例にとると、次の要素の違いによってその区分が決まる。定格電圧、定格消費電力、ブラウン管の寸法、ブラウン管の種類、保護板、保護板の材料、フライバック変圧器の種類、絶縁変圧器の巻線の絶縁の種類、器体スイッチ、器体スイッチの操作の方式、器体スイッチの接点の材料、附属電動機、附属電動機の種類、電動機の巻線の絶縁の種類、附属電動機の外被、充電式電池、外かくの材料、使用場所、コードとの接続の方式、二重絶縁、など。このうちどれか一つの要素や各要素についての区分が変わってくれば、当然形式も変わってくるので、改めて形式認可が必要になる。

製造事業者は、型式認可を受けて製造した製品について検査義務が課せられ、型式認可の規定に反した場合は認可が取り消され、登録の取り消しということもある。技術基準に違反しているときには、まず改善命令が出され、それを守らない場合には業務停止命令を受ける。

なお規定の型式区分の主要素に含まれないものは、型式認可が必要ない場合がある。遊戯機械の場合、▽〒91の電動力応用遊戯器具にあっては、遊戯の目的が主として電動機、電磁振動器等により達せられるものは必ず必要だが、例えば変圧器があってもソレノイドやモーターのないゲーム機は型式認可を受ける必要はない。また▽〒94の光源応用遊戯器具は、映写装置または反射投影装置を有するものに限定され、▽〒95の電子応用遊戯器具は、ブラウン管を有するものまたはテレビジョン受信機に接続して使用するものに限られている。

指定試験機関は、交流電動機等応用機械器具（電気遊戯盤、電気乗物）の場合は㈶日本電気用品試験所、光源応用機械器具の場合は㈶日本写真機光学機器検査協会、電子応用機械器具の場合は㈶機械電子検査協会となっている。なお五十五年度の試験状況は次ページ中ほどの表のとおり、全品目では改善なしにそのまま合格したのが六四・三％。これに対し遊戯機関係のそれは二四・三％と非常に低い合格率になっており、合格したもののうちそのほとんどが改善を必要とするものであり、問題となっている。

型式認可の有効期間は電気用品ごとに政令で定められている。▽〒91、▽〒94、▽〒95などの有効期間は五年間で、有効期間内に更新を受けなければ、その効力は失われる。認可更新手続きおよび技術基準などは型式認可の場合と同様だが、試験用の製品はその有効期限が切れる一年以内に製造したものが対象となるので、有効期限が切れる日の一年前から更新手続きができる。なお再認可を受けた製品の認可番号は旧番号のままで、再び官報に告示される。

電気用品の品名・型式の区分 表示の方式・有効期間（関係分のみ）

種別	品名・型式の区分	表示の方式・有効期間
甲種	9、交流電動機応用機械器具（定格AC100～300V、50/60Hz）電動式おもちゃ（電気乗物、電気遊戯盤、その他）、食品自動販売機	▽〒91－5年
甲種	10、光源応用機械器具（定格AC100～300V、50/60Hz）光源応用遊戯器具	▽〒94－5年
甲種	11、電子応用機械器具（定格AC100～300V、50/60Hz）電子応用遊戯器具（TVゲーム機など）	▽〒95－5年
乙種	1、電動応用機械器具（定格AC100～300V、50/60Hz）硬貨計数機、自動販売機、両替機	(〒)
乙種	3、電子応用機械器具（定格AC100～300V、50/60Hz）ジュークボックス、その他音響機器	(〒)

55年度（54年4月～55年3月）の試験状況　（件数）

	処理	合格	改善後合格	不合格	とりさげ
電気遊戯盤	35	1	32	1	1
電気乗物	5	0	4	0	1
光源応用遊戯器具	2	2	0	0	0
電子応用遊戯器具	28	14	12	2	0
合計	70	17	48	3	2
	（100％）	（24.3％）	（68.6％）	（4.3％）	（2.8％）
全品目	6,774	4,359	1,993	399	23
	（100％）	（64.3％）	（29.4％）	（5.9％）	（0.4％）

認可された製品は▽〒マーク表示

型式認可を受けた製品には、販売する以前に必ず定められた方式による表示をすることが義務づけられている。

甲種電気用品については、▽〒マークと型式ごとの型式認可番号、それに製造事業者名（あるいは輸入業者名）を必ず表示しなければならないが、通産大臣の承認を得れば登録商標や見てわかる程度の略称も使うことができる。

品目によって表示すべきことを指定される事項は、定格電圧、定格電流または定格容量、定格遮断電流、定格周波数、定格短絡電流、定格消費電力、定格時間、その他構造および屋外、屋内などの用途等となっている。

乙種電気用品についても、事業開始の届出、技術基準の適合などとともに、(〒)のマークおよび製造事業者ないし輸入事業者名、定格電圧、定格消費電力などを表示するものがある。

表示の方式は表面の見やすい個所で、容易に消えたり、はがれたりしないものという規定があるので、金属板を使うのがよい。シールなどは望ましくない。

この▽〒マーク、(〒)マークの確認義務は、販売事業者にも課せられており、表示のないものを販売したり、リースしたりしてはいけないことになっている。

販売しない特殊用途は例外承認

例外承認とは、特定の用途に使用される甲種電気用品を製造する場合、すなわち第十九回アミューズメントマシンショーなどの出展用の機械など、使用場所、期間、機種、台数が限られ、販売しないという条件であれば、通産大臣の承認を得れば型式認可を受けなくても展示できる。

例外承認の申請については、製造事業者登録を受けた年月日、その登録番号、登録を受けた事業区分、甲種電気用品の品名、甲種電気用品の構造、材質、性能の概要、承認を申請する理由、甲種電気用品の用途および製造予定数量、商品名、工場または事業場の名称および所在地などを、日本工業規格B5判で通産大臣あてに一通申請すればよい。あくまで例外承認なので、販売するには型式認可を受けなければならないことは言うまでもない。

なお型式認可を受けていないもの、表示のないもの、および例外承認を受けたものは、販売はもちろん、販売を目的とした陳列はできないことになっており、その意味でカタログ販売や広告掲載によって販売をしようとすれば、違反の対象となる。

電気用品取締法施行規則の区分内の項目内容など不整合性については、次回の改正のときに要望意見を十分反映させて検討を加えていきたいとしている。

以上、電取法と関連規定の理解を少しでも深めて、遵守していただければ幸いである。

（なお電気用品取締法の関係分の抜すいと▽〒91、▽〒94、▽〒95の詳細な型式区分については、本号の23ページ以下に掲載している＝編集部）

電気用品取締法の体系図

行革で電取法も対象に

ホッパーつきTVゲーム機など問題点明らかに

今回の電気用品取締法説明会における講演内容は概略右記のとおりであるが、その中で参加者の質問や意見により、電取法による規制の現状などについて当局の考え方が明らかになった。その主な内容は次のとおりである。

まず電取法改正の動きについてだが、現在進められている行政改革で許認可関係も対象になっており、大勢としてはその簡素化の方向にある。そこで電取法も一応、行政改革の検討対象に含まれている。具体的な検討事項としては、型式認可の有効期間の延長とか、一部の甲種電気用品を乙種電気用品に含めるとかの話も出ているようだが、今のところははっきりしていない。

電気用品の技術基準についても、常に見直していかなければならないということになっているが、現在、その動きはない。

次に型式認可の関係で、型式区分を逸脱していながら元の認可番号で販売した場合、例えばモーターのないTVゲーム機の型式認可番号を、モーターのあるTVゲーム機に、そのまま使用したり、14型TVモニターのTVゲーム機の型式認可番号で、20型TVモニターのTVゲーム機を製造、販売した場合は、明らかに電取法違反となるのでよくよく注意されたい。

ただTVゲーム機の場合、五十三年三月一日の政令改正により、それまで▽〒91の中の電気遊戯盤に含まれていたのが、新たに追加区分された▽〒95の中に入ることになった。そのため現在、まだ有効期間内にある▽〒91のTVゲーム機もあり、これは今の▽〒95の型式区分とは少し違うので、その点の注意も要する。

改造の関係についてだが、メーカーから買った製品に改造を加えたものが事故を起こした場合、改造したことが原因であれば、当然その改造した者に民事上の責任が及ぶことになる。必ずしもメーカーの責任ではない。

型式認可を受けずに販売されているものの取り締まりについては、それが登録業者であれば当然通産省が行政処分をし、登録していない者であれば警察に告発することになっている。ただ通産省としては予算や人員面など内部的な事情もあり、その実態把握もほとんどできない状態にあり、また電取法の規制範囲も限られていることで、取り締まりには難しい面があるので業界側の協力が強く望まれるところだ。

“遊びと科学”に歓声

5年ぶりに開かれた高岡の「北陸こども博」が大盛況

“あすをひらく親と子の広場”をメーンテーマにした「北陸こども博」（富山県、高岡市、北国新聞、富山新聞共催）が七月二十五日から八月三十日までの三十七日間、高岡市の高岡古城公園で開かれ、これに泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）が遊園施設とゲーム場を開設し、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）がパビリオン「ロボット館」を運営したが、いずれも子どもたちの歓声の的になり、大盛況となった。

「北陸こども博」は五年前開かれた同博と同じ場所で繰り広げられ、メーン広場の小竹やぶには北陸電力による「エネルギー館」、電電公社による「もしもしひろば」、ナムコによる「ロボット館」の三つのテント式パビリオンと、これを取り巻くように各種遊戯施設が泉陽興業によって展開された。オープン初日から同博は子どもたちの人気を集め、待ちきれないように繰り出した少年少女たちがロボット群やテレビ電話に人垣をつくり、綱わたりなどサーカスをするメカニズムのすばらしさと不思議さに感嘆の声をあげた。またコンパニオンのお姉さんに納得するまで説明を聞いたり、時にはメモをとる子どももいたり、まさに“よく遊びよく学ぶ”子どもたちの最高の夏休みとなった。なお入場料は三歳以上四百円、中学生八百円、小学生六百円、高校生以上千円と有料だったが、八月中旬をピークにものすごい人出となり盛況ぶりを示した。

泉陽興業によって展開された遊戯施設の内わけは次のとおりで、利用料金はおよそ百円から二百円。①高さ二十㍍の大観覧車「ワンダーホイール」、②チェーンタワー、③メリーゴーランド、④ファンハウス「スリラー館」、⑤北陸初登場の「サイクルモノレール」、⑥マイカート、サファリペット、⑦汽車「弁慶号」、⑧初公開の「サイクル電車」、⑨「UFOボート」（以上二点は本号「話題のマシン」で詳報）、⑩テント張りの「ゲームコーナー」の十ヵ所。とくに動力に頼らず足でこいで進む“サイクル”ものに人気が集まっていた。

ナムコによって設営されたロボット館では、「サーカスロボット」と「ニャームコ」が交替で実演し、驚きの声をあげさせた。サーカスロボットでは両手綱渡りロボ、おみこしロボ、宙返りロボなど十機種が一団となって演技の妙を見せ、ニャームコは迷路をマイクロコンピューターで判断して正しい進路を決める見事さで子どもたちを不思議がらせた。このほか「アトマ」なども出品。同社ではロボットのもつ楽しさを知ってもらってうれしい、今後は子どもたちにも操作してもらえるようなものも展開したい、と語っている。

写真上はロボット館の中、下はサイクルモノレールの運転のようす

各種遊戯施設、〈パビリオン〉の設けられた「北陸こども博」会場のようす

テント張りの「ゲームコーナー」にも子どもたちがいっぱい

「北陸こども博」の会場見とり図

JAMMA・ディストリビューター部会
メーカーなどへの要望を検討

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）のディストリビューター部会（部会長＝森健次郎氏・㈱エスコ貿易）では八月三日、東京・TBRビルにて第三回会合を開き、当初「全体会議」として全国各地のディストリビューター（非会員も含む）十一社で進める予定だったが、この日は通常の会合となり、さらに九月三日に「全国ディストリビューター総会」を開き、結集を呼びかけることになった。

第三回会合ではまず、①TVゲーム機「ハスラー」の許諾問題について六月二十四日に解決したむねの報告があった後、②オリジナル商品尊重を推進するため、メーカー側にいくつかの改善を申し入れるとともに、オペレーター側にも協力を求めるなどについて、部会として検討を加え、基本線を固めたもよう。

NAO 組織化の試み進む

全国16のうち13支部が発足

日本アミューズメントオペレーター協会（事務局＝東京都渋谷区渋谷一の八の三、安田ビル、☎四〇七−八七一一、内田博会長、略称NAO）では各地区の支部発足が進み、すでに軌道に乗った支部活動を展開しているところもあるが、発足しても活動内容が判然とせず、本部事務局でも不明な点が多いとしている支部もある。そのうち長野県支部の変則的な発足により、NAO設立総会で決まっていた南関東支部が自然消滅した形になったのを含め、NAOの組織についてさまざまな矛盾点や問題点が各支部運営の過程で生じてきているようだ。これら各支部のうち、最近の主な動きは下のとおりとなっている。

支部の役員と規約決定

北陸

北陸支部（高畑吉秀支部長・㈱日高商会）では七月七日、石川県山代温泉の松籟荘にて第二回例会を開き、同支部設立総会で懸案とされていた支部規約については原案どおり承認され、支部役員を次のとおり選任した。

支部長＝高畑吉秀氏（㈱日高商会）、副支部長＝赤尾龍一氏（㈱赤尾商事）。東源太郎氏（北陸レジャー機器㈱）。

支部理事＝海老江広志氏（㈲オリエント海渡）、森下正四氏（㈲東光商事）、松岡一之氏（㈲北陸ロータリー）。

会計＝海老江広志氏（兼任）。

監事＝秋田静夫氏（秋田電機㈱）、山本仁助氏（㈱朝日ベンディング）。

南関東消え、県単位で

長野県

長野県支部（保科真治支部長・㈱コバルマシン）が七月二十九日、松本市浅間温泉の鷹の湯旅館にて設立総会を開いた。総会には十二社が出席し、設立に必要な手続きをしたことになる。

この地区は当初、新潟県、山梨県なども含めた「南関東支部」として発足される予定だったが、同日の出席が長野県下のオペレーターのみであり、また県単位のほうが支部活動をしやすいとの結論になったことから同支部を設立。この結果、南関東支部は存在しないことになった。

総会の主な内容は、①本会費とは別に支部会費を月千円とする項を含めた支部規約が承認され、②定例会は月一回、第二か第三の水曜日に開くことにし、③支部役員が次のとおり選任された。

支部長＝保科真治氏（㈱コバルマシン）、副支部長＝竹村武氏（伊那音機）、平尾昭雄氏（㈲マスターキー商事）。

支部理事＝柿崎庸三氏（柿崎計器㈲）、高橋正氏（大平娯楽）、林幹雄氏（㈲中部オートマシン）、早出恭徳氏（トミヤ観光㈲）。

本部と支部の関係論議

近畿

近畿第一、第二、第三支部では八月十二日の夕刻、梅田の桐杏学園にて合同臨時総会を開き、近畿各支部の「支部規約」を決定した。

この総会は、もともと設立総会（六月一日）時点では不必要とされていた支部規約が、その後他支部の例によるとどうも必要らしいとの考えから、八月十二日午後開かれた支部合同理事会で規約案を策定、それを承認するため開かれたもの。

支部規約の審議に際して、④NAO定款がある以上支部の規約を作る必要があるかどうか、⑩NAOが支部を主体に運営していくことを前提にするなら、独自の定款を持つ近畿の協会としNAOを連合体と考えるべきではないか——などの質問、動議が出された。とくにNAO第一回常任理事会で支部活動について「支部理事会で決定されたことは本部で干渉せず」という報告があったが、支部主体ならば会費は支部へ分配されるべきであり、またNAOの組織も各地区の協会の全国的連合体にするべきだ、という意見があり、これらについて種々論議したうえで、支部役員はNAO組織について今後検討することを約束したうえで、とりあえず支部規約の制定について採決した。その結果、賛成多数で原案どおり支部規約は可決された。

これらの過程で問題化してきたNAOの組織問題については、同総会後さらに緊急理事会が開かれて再検討されたうえで九月九日のNAO理事会に提案していくもようである。

なお同総会では、先日行なったゲーム機の福祉施設への寄贈（本紙前号既報）が報告された。また第一支部の支部理事に辻本憲三氏（NAO副会長）と板橋善弘氏（NAOレンタル部会長）が選任された。

Gマシン追放のハガキ

NAO本部が作製、違法営業の告発にのりだす

日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）ではこのほどGマシン追放のため“違法営業「連絡はがき」”を作製、これによりGマシン撲滅のための活動の一環にするもようである。

ギャンブル機（Gマシン）を用いたとばく犯例はあとを絶たず、長い間問題となってきているが、NAOでは第一回常任理事会（六月十六日）決定により、このほど健全営業委員会（委員長＝梅村富久氏・㈱水野商会、ただし委員長のみで委員は委員長が選任することになっているが現在のところおらず、まだ委員会としての会合は開かれていない）が実施するとのことで、JAMMAなど三協会共通の機関誌「アミューズメント産業」八月号でとりあえず発表、実施に移したもの。具体的には同誌とじ込みハガキを用いるとのことで、その要領は次のもよう。

Gマシンなどで違法営業が行なわれている事実がある場合に、その店名、業種、所在地、機械名、メーカー名、営業状況などを「連絡はがき」に記入し、これをNAO本部へ送る。差出人については明記してもしなくともよい。「連絡はがき」を受けとったNAO本部ではこれをまとめ（その方法は未定）警察庁へ届ける。警察庁ではこれを受け、警視庁ならびに各警察本部を通じて調査を行なうなど全面的にGマシン追放を協力して処置する——とNAO事務局は説明している。

冠省、左記店舗の遊技機は、違法営業を行なっていると思われますので、ここに通報致します。

店名	所在地	機械名	営業状況

（NAO連絡はがき）

上の写真はNAO「連絡はがき」の裏面

9日に理事会

伊豆韮山で、翌日はゴルフ会

NAO

日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）では九月九日、伊豆韮山温泉にて第三回理事会を開く。議題は①経過報告、②支部活動報告、③過当競争防止に関する申し合わせ、④委員会活動、⑤Gマシン撲滅運動、⑥コピーおよび基板問題、⑦第19回AMショー、⑧定款——のそれぞれについてとなっている。

なお翌日はゴルフコンペを沼津で行なう予定。

ナムコとの提携喜ぶ

米国ロックオーラ社、本格TVゲームメーカーに

米国のロックオーラ社（本社シカゴ、デービッド・C・ロックオーラ会長）は八月十三日、同社と㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）とTVゲームの分野ですでに提携を結んでいることを明らかにした（本紙前号でナムコ側の説明既報）。同社によるとナムコはTVゲーム機「ワープ&ワープ」以後引き続き毎年いくつかのTVゲーム機について製造許諾していき、同社はそれらについて米国ならびにカナダのマーケットに対し独占的供給を行なうとともに、日本、米国、カナダ以外の国に対しても原則的に供給しうるという内容の提携。すでに五月に基本的合意がなされたもの。

交渉はロックオーラ社からドクトル・デービッド・R・ロックオーラ副社長が来日、ナムコを訪れ、中村社長、中島英行外国事業部長との間で進められた。ドクトル・ロックオーラ氏によるとナムコと初めてコンタクトをとったのは昨年のAMショーのとき、今年五月の話合いではきわめて順調に合意が得られたことは画期的だ、としている。

ドクトル・ロックオーラ氏は文字通り博士の称号を持ち、米国だけでなく世界的に有名な業界人。TVゲーム機のコピーに対しては厳しく対処、世界中を舞台にコピー撲滅の活動を推し進めてきている。父のデービッド・C・ロックオーラ氏は同社の創業者であり、現会長。ロックオーラ社はもともと世界的なジュークボックスメーカー。昨年シネマトロニクス社から許諾を受け米国、カナダ以外のマーケットに対しTVゲーム機「スターキャッスル」を製造、販売し、約五十年ぶりにゲーム機を手がけたことで、米国の業界を驚かせた。今回同社は北米を主な対象にTVゲーム機を、まず「ワープ&ワープ」から製造、販売することでゲーム機の本格的メーカーを兼ねることが明らかになった。

なお「ワープ&ワープ」に関する両社の契約は六月二十三日（ナムコ発表による）になされており、逆にロックオーラ社からナムコへTVゲーム「アーマー・アタック」が販売されている。

ロックオーラ社製の「ワープ&ワープ」

写真はナムコ本社にて（左から右へ）中島部長、ロックオーラ副社長、中村社長

ジュークボックスによるベストヒット 10　セガ社調べ

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	長い夜	ノース	松山千春
2	ハリケーン	エピック	シャネルズ
3	メモリーグラス	SD	堀江淳
4	すみれ色の涙	ビクター	岩崎宏美
5	かっとびロックンロール	クレイジーライダー	横浜銀蝿
6	まちぶせ	NAV	石川ひとみ
7	愛のコリーダ	A&M	クインシー・ジョーンズ
8	ブルージーンズ・メモリー	RCA	近藤真彦
9	みちのくひとり旅	キャニオン	山本譲二
10	シンデレラ・サマー	ラジオシティ	石川優子

全日本地区：7月25日～7月31日の1週間

任天堂の「ドンキーコング」

国内3社に許諾

任天堂レジャーシステム㈱（本社東京、山内溥社長）では同社TVゲーム機「ドンキーコング」に関して、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京・ローゼン社長）、㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）、㈱テーカン（本社東京、柿原孝社長）の三社に対し、基板販売の形で製造許諾を与えたことを明らかにした。

なお同社によると今後、同機についての許諾先はさらにあと数社追加される可能性があるとのこと。

IAAPAの加入状況

日本から22社

遊園地関係業者の国際的な団体、IAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパーク&アトラクションズ、本部イリノイ州ノースリバーサイド、会長J・C・ロビンソン氏）ではこのほど会員名簿を発表したが、これによると千三百を超える全会員のうち日本からの会員は次のとおり現在二十二社となっている。

朝日エンジニアリング㈱、アミューズメント通信社、㈱エキスポランド、㈱岡田商会、㈱岡本製作所、加藤鈑金工業、㈱カワクス、川鉄商事㈱、岐阜持機㈱、㈱後楽園スタヂアム、三景電機㈱、㈱ジェイアールイー、泉陽興業㈱、㈱大八、東洋娯楽機㈱、㈱豊島園、㈱チボリ、日本娯楽機㈱、㈱ホープ、真砂工業㈱、ミゼッティ工業㈱、明昌特殊産業㈱。

なおセガ社、タイトー、ナムコ、ユニバーサルの各社はそれぞれ米国現地法人から同協会に加盟している。

IAAPAは一九一八年に米国のNAAP（ナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス）として発足、その後AAPB（アメリカン・アソシエーション・オブ・プールズ&ビーチズ）と合併しNAAPPB（ナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス・プールズ&ビーチズ）になり、さらに六四年にIAAP（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス）と再編成し、七二年に現在の名称へ変更した。

現在全メンバー数は整理を経て千三百を少し越える程度。その大部分は北米の業者だが、英国、西ドイツ、イタリア、オランダ、フランス、オーストラリアなどからアフリカまで世界中から加盟しており、まさに国際的な業界団体となっている。

第2回JAMMAゴルフコンペ

山田俊一氏（東娯）が優勝

JAMMAの会員を対象としたゴルフ大会は、今回「第二回JAMMAゴルフコンペ」として、八月十九日、大箱根カントリークラブで開かれ、東洋娯楽機㈱の山田俊一販売課長が優勝の栄誉に輝いた。

同大会はJAMMAメンバーの里見治（サミー工業㈱）、金沢義秋（㈱ジャパンレジャー）の両氏が幹事となって進められてきているもので、今回の参加者は二十六名となった。昭和二十九年オープンの同ゴルフクラブは関東でも指折りの名門コースで、当日はゴルフ日和となり、全員が18ホール・パー73・6543ｙでストロール・プレーに臨んだ。なおハンディは前回の実績によってすでに決められている。

当日は午前八時半集合九時二十七分にアウトコースをスタートし、午後四時ごろ全員プレーを終了。その結果、山田俊一氏が見事優勝したほか次のとおり入賞者が決定した。

準優勝＝樋口慶二氏（サミー工業）、三位＝里見治氏（同）。なお四位以下は四位＝大森節雄（大森電気㈱）、五位＝加藤克彦氏（加藤鈑金工業）。ドラゴン賞・アウトコース＝峰晴旦行氏（東京パブコ㈱）、同・インコース＝加藤克彦氏。ニアピン賞・アウトコース＝川崎英吉氏（新日本企画㈱）、同・インコース＝該当者なし、ブービー賞＝奥義久氏（電気音響㈱）。

第三回コンペは十月に開かれる予定である。

ツムラが新作展

新本社移転披露兼ね9月3日

㈱ツムラ（本社大阪、津村三百次社長）ではこのほど〝休業〟を終え、本社を移転のうえ営業活動を開始することになった。そこで新本社披露パーティーを兼ねて、かねてより開発および準備を進めてきた「新製品発表会」を九月三日の午後新本社で開くことになった。新本社の所在地などは次のとおり。

㈱ツムラ＝大阪市鶴見区放出東二の八の一、☎九六九－三五三一。

モリタの森田氏が退任

新社長に相馬氏

相馬社長

㈱モリタ（本社東京）ではこのほど森田寛正社長が別の事業推進のため退任し、相馬達盛氏が代表取締役（社長）に昇格した。

また同社専務に菰田勝利氏が新任となっている。

日本科学遊園では

吉田社長に

日本科学遊園㈱（本社京都）では、さきほど佐原フサ社長が死去したため、その後取締役会を開き吉田勲専務を代表取締役（社長）に選任した。

論潮

値上げの理由

アーケードゲーム機の中で景品の払い出しがあるものは「プライズマシン」とされ、これらは昭和五十年十月三日の警察庁通達にあるとおり、①子ども対象のゲームで、②一回の遊戯料金が三十円までで、③その三倍以下の価格の菓子類の払い出しの範囲ならば（これ以外の留意点はここでは省略する）放任されるという明確な基準がある。

これに対して、要するに遊戯料、景品代の値上げを認めてもらおうとする動きが、業界の一部にある。その表われとして全日本遊園協会（JAA）は昨年七月に警察庁へ具体的な要望（遊戯料金五十円、景品代百五十円）を出し、さらに今年六月にも日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）が要望を出した。だが、「現時点では変えるつもりはない」と警察庁の回答が返ってきただけで、なんともおかしい〝要望〟を出したものだという声がある。

プライズマシンの規定は現状に合っているかどうかという議論もある。ある調査によると「合っている」と答えたのが二十四社（回答全体の七〇・五％）で、「合っていない」と答えたのが十社（二九・四％）だとしている（三協会機関誌八月号）。「合っている」と答えたのは現状の規定でよいという意味と思われる。だが「合っていない」というのは、㋑値上げをする理由があるという意味にも、㋺規定をオーバーした、つまりプライズマシンの規定を踏みはずしたものがある、との意味にも受けとれる。事実、後者の好ましからざる営業はけっこう多いようだ。だとするならルールを守らずしてルールの改訂を求める悪しき姿勢と言わねばならない。この点を明らかにしない調査などにさほどの意義があるとは思えないのである。

一方、JAA時代でも現在でも、会員大多数の意思としてコンセスを得て要望したかどうかも問題である。少なくとも一般会員に対してこの件でなにか意見を求めたことがあるかどうか――あれば知りたいものである。

レジャックの技術サービスを引継ぐ

コナミ工業

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）ではこのほど、レジャック㈱（本社大阪、柴田登茂三社長）を通じて今まで販売された同社製品について、その技術サービス業務をコナミが引継いだことを明らかにした。

引継がれた技術サービス用専用電話は次のとおりコナミ内に設けられている。☎三三六－一八〇八。

法人に改組

㈱電商（旧・電商サービス）＝宇都宮市鶴田町一四一三の六、☎（〇二八六）四八－四四二三、杉山孝夫社長。

社名変更

㈱サンキ（旧・㈱三輝）＝札幌市中央区南4条東一の十六、☎（〇一一）二二一－二一二一、金沢俊夫社長。

㈱チヨダ（旧・ウコー販売㈱）＝東京都台東区柳橋二の十六の十七、柳橋ビル、☎八六二－三三四五、審良文雄社長。

事務所移転

㈱ジャパンプライズマシン＝岩手県岩手郡滝沢村鵜飼第十二地割迫一五八の一、☎（〇一九六）八七－一九一二、中島喜一郎社長。

㈱ユニ機器＝栃木県小山市大字犬塚一五四の二十八、☎（〇二八五）二三－〇一六一、西川郁朗社長。

㈱日光堂＝大阪市西区北堀江三の十二の一、☎五三三の一一一一、高城喜三郎社長。

日本遊園㈱＝大阪府豊中市庄内栄町五の八の十一、☎（〇六）三三一－二一一一、北浦幹雄社長。

橋本商会＝兵庫県尼崎市今福一の二の二、杭瀬団地、☎（〇六）四〇一－一八二二、橋本和夫社長。

第19回アミューズメント

2F

売店
㈱ツムラ
ミクマ産業㈱
㈱ツムラ
ミクマ産業㈱
㈲ボナンザエンタープライゼズ
シグマ商事㈱
㈱トーケン
コナミ工業㈱
任天堂レジャーシステム㈱
東京パブコ㈱
㈱テーカン
㈱新日本企画
㈱タイトー
㈱新日本企画
㈱タイトー
㈱ジャパンレジャー
㈱ユニバーサル
アイレム㈱
㈱日本コインコ
サミー工業㈱
㈱エスコ貿易
㈱ユニバーサル
㈱エスコ貿易
㈱ナムコ
㈱カワクス
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ナムコ
㈱ロジテック
バーリーサービス㈱
売店
休憩コーナー
休憩コーナー
EV
EV
事務室
受付
応接室
応接室
(1階へ)
W·C
W·C
喫茶室

第十九回AMショーの入場について

●「招待券」のない方はご入場できません。
●「招待券」は一枚でおひとりのみ有効です。
●ご来場のための「招待券」は、あらかじめ各協会事務局ならびにお取引先などよりご入手下さい。
●会場受付が混雑しご迷惑をおかけしますので、「招待券」の必要事項はあらかじめご記入のうえご来場下さい。
●会場受付は二階にありますので、会場前エスカレーターを利用して二階に上がり、受付に「招待券」を提示して下さい。
●受付でカードケースを受けとり、会場内では「ネームカード」を必ず胸につけて下さい。
●「ネームカード」は会期中(三日間)有効ですので、大切に保管し、不要になりましたら退場の際返還箱にお入れ下さい。
●ご入場のための出展会社およびご来場者のお呼び出しは原則としていたしませんのでご容赦下さい。
●ショーの運営を円滑にし、またお互いに不愉快にならないよう、ご協力のほどお願いいたします。

マシンショー 小間配置

1F

タスコ㈱
泉陽興業㈱
東洋娯楽機㈱
㈱大阪テント
日邦産業㈱
信水貿易㈱
朝日エンジニアリング㈱
真砂工業㈱
日本娯楽機㈱
㈱岡本製作所
明昌特殊産業㈱
㈱ホープ
㈱大阪娯楽機製作所
売店
宝化学㈲
大倉産業㈱
㈱ホープ
ミゼッティ工業㈱
加藤鈑金工業
三精輸送機㈱
関西娯楽機㈱
関東娯楽工業㈱
売店
(乗物コーナー)
加賀電子㈱
日興精機㈱
㈱東京AVライブラリー
三和エレクトロニクス㈱
サン電子㈱
㈱ユニエンタープライズ
㈲こまや製作所
㈱友栄
旭精工㈱
岐阜特機㈱
休憩コーナー
㈱レスター
半田機械器具㈱
大森電気㈱
㈱ベンドジャパン
甲陽産業㈱
㈱バリージャパン
休憩コーナー
電気音響㈱
レジャック㈱
データイースト㈱
関西精機製作所
豊栄産業㈱
東芸商事㈱
レジャートロン工業㈱
㈱日光堂
エース自動機㈱
日本物産㈱
休憩コーナー
休憩コーナー
アミューズメント通信社
㈱アミューズメント産業出版
㈱コインジャーナル
事務室
出口
受付
(2階へ)
W·C
W·C
入口

主催
●日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)
●日本アミューズメントオペレーター協会(NAO)
●全日本遊園施設協会(JAPEA)

後援・通商産業省、建設省ほか
会場・東京・晴海/国際貿易センター新館
会期・10月
6日(火) 午前10時~午後5時
7日(水) 午前10時~午後5時
8日(木) 午前10時~午後4時半

新 全国ゲーム場ガイド

第34回 神奈川・横浜の巻

上の写真は終日活気のある「アメリカン・グラフィティ」の店内、下の写真は太洋観光ホテル㈱のゲーム部門支配人、野沢勝利氏。

二百五十万人都市、横浜は近年とみに東京から人口が流入し、東京のベッドタウンとしての性格を濃くしている。それとともに国鉄、京浜急行、東急東横線、相模鉄道と各種鉄道の入り込んだターミナルが発達し、駅西側「ダイヤモンド地下街」と駅東側の地下街「ポルタ」を中心に、「ステーションビル」「相鉄ジョイナス」「高島屋」などが一体となって大ショッピングセンターを形成。

とくに横浜の"表玄関"と言われる駅西口は昼間、たくさんの人出でごったがえし、異常なほどの活況を呈している。夜には西口駅前の繁華街、西口五番街と幸栄商店街の周辺がにぎわいを見せる。この繁華街は夜の歓楽街だが、ディスコやピザハウスなど若者向けのファッション的な店も多いため、サラリーマンよりもむしろ大学生、アベック、女性同士のグループがよく目につく。港横浜は若者を中心とした活気あふれる街である。

横浜駅周辺のゲーム場についても駅西側に集まっているが、やはりインベーダーブーム以後は数軒減ったようだ。東側では従来から一軒のみが営々として運営を続けてきている。

「アメリカン・グラフィティ」「ビートルズ」「カーニバルプラザ・MGM」の三店は、太洋観光ホテル㈱がオーナーで㈱西部リースが機械を導入しているが、その運営管理については両者の共同という形になっている。

「グラフィティ」はこの界隈では最も立地条件に恵まれている。店内は大変明るく女性客も多いため、活気に満ちている。女性客にはとくにTVドライブゲームが人気を集めているという。フロア面積は約四十坪。その三分の二のフロアにアップライト型TVゲーム機、コックピット型TVドライブゲーム機、フリッパー、プライズマシンなどを二十数台並べ、あと三分の一の奥のフロアにテーブル型TVゲーム機二

2階にある「ビートルズ」の店内にて

データ（順不同）

高島屋プレイランド　西区南幸1-6、高島屋屋上、☎311-4321（内線2738）、本社＝㈱ナムコ（☎03-736-1211）

アメリカングラフィティ　南幸1-5-30、☎319-2782、本社＝太洋観光ホテル㈱（☎319-2604）と㈱西部リース（☎0542-58-1123）との共同運営。

ビートルズ　所在地同上2階、☎319-2783、本社＝同上。

カーニバルプラザ・MGM　南幸1-5-29、☎319-2655、本社＝同上。

ゲームスポット・ラスベガス　南幸1-12、☎311-7606、本社＝山根東京本社㈱（03-433-6601）

ゲームスペース・ジャンボ　南幸1-10-5、☎314-7899、本社＝㈱タイトー（☎03-264-8611）

ジョイランド・ヨコハマ　南幸2-15-2、☎314-6078、本社＝同上。

相鉄ムービル・ゲームコーナー　北幸1-3、☎311-1624、本社＝大和東映㈱（☎0462-74-0674）

ハマボウル・ゲームコーナー　北幸2-2、ハマボウル内、☎311-4321、本社＝㈱ナムコ（☎03-736-1211）、㈱キープ（☎03-445-8280）、㈱アズマ（☎712-8552）、㈲エトマック（03-988-6080）、以上4社の共同運営。

スカイビル・ゲームセンター　高島2-19、スカイビル1階、☎453-0464、本社＝㈲太陽娯楽サービス（☎252-1666）

広いフロアの「ジョイランド・ヨコハマ」

「カーニバルプラザ・MGM」

十五台を設置。総機械台数は五十数台。

「ビートルズ」は「グラフィティ」の二階にある。約六十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機のみ約五十台設置。そのうち奥の約二十坪のフロアを"ジャンピューター特設コーナー"として、同機を十六台設置。これにより二階での運営というハンディは十分カバーできているそうだ。店内にはビートルズの顔写真を掲示し、入り口を入ったところには大スピーカーを設置しディスコ調の音楽を流している。またコーヒーの無料サービスもある。

この二店の支配人である野沢勝利氏は「メダルゲーム全盛の頃はいかに客をゲーム場に導き入れるかが運営の重要なポイントだったが、インベーダーブーム以後は客のほうからどんどんゲーム場に足を向けるようになり、今は受け身の運営となっている。それだけに客に対する運営側の姿勢が大事になるわけで、ただ機械を並べておくだけというのは無責任と言える。やはり不良のたまり場にならぬよう常に注意し、女性でも気軽に入れるよう明るく健全な雰囲気にしておくのがオペレーターの義務」と語る。

「MGM」は約四十坪のフロア。テーブル型TVゲーム機約二十台を中心にフリッパー、アップライト型TVゲーム機、プライズマシンなど計三十数台を設置。なかでも大型ガンゲーム「ターゲットライン」は、主に男子大学生の人気の的になっているとのこと。西部リースの藤田氏は「ここは繁華街の中にあるが、メイン通りから少しはずれているため、一見の客は少なく大学生やアベックなどの常連客が多い。客がそのゲームにあきてきた頃にタイミングよく新機種を導入することが、常連客に対する一番のサービス」と語る。

「ゲームスポット・ラスベガス」はフロア面積が約二十坪の小規模なTVゲーム場で、テーブル型TVゲーム機のみを二十数台設置している。同店は立地条件に恵まれているが、真向かいに「グラフィティ」があるためいまひとつ活気に欠けているようだ。同店は裏側にある喫茶店と行き来できるようになっており、ゲームの客にも注文で飲み物を運んでいるため、どちらかといえば"ゲーム喫茶"の性格が強い。なお同店の経営者は㈱タイトーだったが、最近、喫茶店のオーナーである山根東京本社㈱に経営が移っている。

若者中心の港町

「ジョイランド・ヨコハマ」は、この界隈ではフロア面積が最も広く約九十坪。テーブル型TVゲーム機約六十台を中心にフリッパー八台など約九十台のアーケードゲーム機と、TVスロットなど十五台のメダルゲーム機を設置。なかでも盤面がスチール製の「エアーホッケー」は、ヤングの間で安定した人気を得ているとのこと。また超大型TV画面の「ギャラクシアン・ジャンボ」も設置しているが、同店の森田氏は「20インチ画面にも言えることだが、大きい画面は珍しさと好奇心だけで人気が一時的に集まる。しかし時がたつとやはりゲーム内容次第になってくる」、また「当店はだれもが気軽にゲームを楽しめるようにするのがモットー」と語る。周りにニチイとダイエーがあるため、同店は夜よりも昼間、家族連れの客を中心に活気を見ている。

上の写真は「ゲームスペース・ジャンボ」、店名の電飾が面白い。下の写真は同店の店内。

「ゲームスペース・ジャンボ」は約六十坪のフロア。テーブル型TVゲーム機五十数台を中央部に設置し、周囲の壁際にフリッパーやTVドライブゲーム機などを並べ、総機械台数約七十台をすっきりしたレイアウトで設置。客層としてはサラリーマンとアベックが多いようだ。同店の茅野氏は「同じゲーム内容の機械でも画面が明るいものと少し暗いものとがあり、それを一緒に並べておくと、明るい画面の機械のほうが売上げはよい。全体の機械を見ても、やはり明るく楽しい雰囲気を持つ画面に人気が集まっている」と語る。

「ハマボウル・ゲームコーナー」は、ボウリング場、アイススケート場、

次ページへ続く

新全国ゲーム場ガイド ㉞ KANAGAWA 横浜の巻

謹告

平素は格別のご高配を賜り厚くお礼申し上げます。さて弊社ではこの度デコカセット方式の新製品**プロゴルフ**を発売することになり、各位のご理解とご協力をお願い申し上げます。

本ゲーム機は、弊社が独自で考案、開発、製品化したもので、従って弊社の許可なく無断で模倣、またはこれに類似する商品の製造、販売する行為は弊社の正当な権利を侵害することになります。

弊社ではこの種の権利侵害行為に対しては、不正競争防止法、工業所有権関係法、著作権法等に基づき、断固たる措置を講ずる所存であります。

関係各位におかれましては以上の趣旨をご理解のうえ、ご協力賜りますようお願い申し上げます。

昭和五十六年九月

データイースト株式会社
代表取締役 福田哲夫

バッティングセンター、テニスガーデンなどを有するレジャービル「ハマボウル」の中にあり、二階の約八十坪のフロアを中心ロケーションとして同ビルの屋上など各所にアーケードゲーム機を設置。総機械台数は約百七十台で、その機種の豊富さを誇っている。同ゲームコーナーの運営には四社が当たっており、うち(株)ナムコが約八十台と最も多く、次いで(株)キープの約五十台、あと(株)アズマ、(有)エトマックとなっている。二階フロアにはTVゲーム機のテーブル型とアップライト型をそれぞれ三十数台、フリッパー十一台、プライズマシンなどその他アーケードゲーム機二十数台、計約百台を設置。同フロアにはボウリングやテニスの客も来るが、ゲームのみを楽しみに来るプレイヤーも多いという。(株)キープの田中社長は「同じ場所に四社も入って運営しているのは珍しいことだが、いい意味での競争ができて運営にも力が入る」と語る。

「相鉄ムービル・ゲームコーナー」は、映画館が五つも入っている「相鉄ムービル」の一階と三階にある。一階は三ヵ所にゲームコーナーがあり、バス通りに面したガラス張りの約十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機のみ十五台、空きフロアにアップライト型TVゲーム機十数台とフリッパー五台、そして五坪の仕切られたフロアにパリースロットなどメダルゲーム機を十数台設置。三階は約二十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機十台、アップライト型TVゲーム機七台、フリッパー三台を設置。総機械台数は約七十台。プレイヤーはほとんどが映画を見に来た人たちだ。同ゲーム場の加瀬店長は「当店の性格上、映画の内容により完全に左右される。人気映画の上映中はあいたゲーム機がないほどの入りになる」と語る。

「高島屋プレイランド」は高島屋の屋上に定置型乗物機二十台、アーケードゲーム機三台を簡素なレイアウトで設置しているが、いまひとつ活気がないようだ。

駅東側に一軒のみあるゲーム場は「スカイビル・ゲームセンター」で、同店は三十坪と四十坪の二フロアあり、三十坪のフロアはテーブル型TVゲーム機中心にアーケードゲーム機を三十数台、四十坪のフロアには大型メダルゲーム機四台を中心にアーケードゲーム機を三十数台設置。駅東側の地元の人たちを主な対象としているため、ほとんどが常連客。同店の田中店長は「駅を中心とした人の流れはスカイビルの前を走る高速道路で遮断された形になっており、地下街も高速道路の下までしか来ていないため、どうしても客足は限られてくる。しかし駅東側では従来からゲーム場は当店だけなので、駅東側のゲームプレイヤーはほとんど当店の常連客」と語る。なお同店を運営する(有)太陽娯楽サービスは東京方面に一時十数軒のゲーム場を運営していたが、過当競争のため今は七軒になっているという。

横浜駅周辺のゲーム場の客は大学生を中心とした若い人たちで、子どもはほとんどいない。そのため人気は子ども向けでない「ジャンピューター」に集中し、どのゲーム場も同機を十台前後設置している。

駅東側で1軒のみ営々と運営を続けている「スカイビル・ゲームセンター」。同店はこの隣りにも約40坪のフロアでゲーム場を運営。

上の2枚の写真は「ハマボウル・ゲームコーナー」2階フロアのようす。4社の共同運営により、機械台数、機種の豊富さを誇っている。

上の写真は2枚とも「相鉄ムービル・ゲームコーナー」のようす

話題のマシン

障害物を避け、チェック点を通過し
岩場を登る人
タイトーから「ロッククライマー」

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）からTVゲーム機「ロック・クライマー」が八月下旬発売となった。

これは二本の四方向レバーを操作することによって、クライマーに山の頂上を征服させていくというゲーム内容。途中には数多くの障害物があるのでこれをうまく避け、チェックポイントをうまく通過し、三つの山の頂上を征服していく。クライマーは上下左右に移動していく。

障害物は単なるカベになる森以外は、すべて触れるとクライマーは落下する。その種類はクマ、トリ、丸太、ヘビ（クライマーの胴にふれたとき）、太陽（頂上付近で出現、火の玉を落とす）、カミナリ、岩、セスナ機が落とすゴミ袋やアキカン、滝（流れているとき）。

ロック・クライマー(テーブル)

途中出現するサルをつかまえるとボーナス得点（千点から）。チェックポイント（旗）を通過していくごとに文字を獲得するが、TAITOの五文字を揃えるとボーナス得点（五千点）。ひとつの山頂をきわめて、次の山の中腹へ行くにはハシゴにぶら下って移動していく。三つある各山頂をきわめるごとに二千、三千、五千点のボーナス得点。このときクライマーはバンザイの姿勢をする。

いちばん高い山頂に達した後、降下するさいパラシュートでおりることになり、このとき右側レバー（左右コントロール）のみで操作、画面下に現われる小屋の屋根にうまく着地すると五千点のボーナス得点。

画面右側にレーダーがあり、ここにクライマー、チェックポイント、三つの山の位置が表示されている。

一ゲームクライマー三人（切替可）で、三万点（切替可）で一人追加。アップライトもあるが、テーブル型（再生品）で定価四十六万円。

訂正 前号本欄掲載のセガ社製「スペース・フューリ」の定価はまったくの間違いで、正しくは未定でした。謹んで訂正いたします。

泉陽のペダル走行「サイクル電車」
省エネ型電車
コトブキ製「UFOボート」も

泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）から、同社製「サイクル電車」が今秋発売予定、また㈱コトブキ製「UFOボート」が発売中となっている。

まず、「サイクル電車」は乗客が足でペダルをこいで走行する電車で、今春東京のサイクルショーで発表されたもの。

親子連れでも子どもたちだけでも安全に乗れ、一台の定員は四名。車体の大きさは長さ二・七五㍍、幅一㍍、高さ二・三五㍍。レールは〇・六㍍ゲージでコーナーは直径三・五㍍以上。

電気を使用しないのがよくランプはつかず、音響もないが、ヒモを引っぱればカネの音が出る。スピードはさほど出ないが、ブレーキは前後にひとつずつある。定価未定。

UFOボート

サイクル電車

次に「UFOボート」だが、これは池の上に浮ぶボートで、動力を一切使用せず、ハンドル操作だけで前後進させるもの。

船体はFRP製で円形、二人用となっている。ハンドルは船体の下で水中櫓とつながっており、従ってハンドルを左右に少しずつ回わすことで船は前進する。そしてそのままハンドルを左へ回した状態にしておくと、左へと進む。後進のさいは、ハンドルを逆に向けて同様の操作をすればよい。ハンドル関係と手すりのみ鋼管。

水深四十五㌢以上で使用可能。定価二十五万円。なお船の発着のための専用バース（浮き桟橋）が別に用意されている。

ステンレスになった
エアーホッケー
エスコ貿易が直輸入

㈱エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）から米国USビリヤード社製「SSTエアーホッケー」が八月初旬から発売になった。

これは米国製を同社が直輸入して販売するもので、プレイフィールド表面がステンレスである点で、従来機を大きく引き離したと言える。

遊びかたの基本は従来からの「エアーホッケー」と同じで、硬貨投入後、盤面に無数にある空気孔からエアーが吹き出し、スピードのあるホッケーゲームをするもの。点数は従来機の場合五点までだったが七点までになっている。同機はタイマー（六分まで）付きで、時間・点数の両方を採用しているのも特徴。

従来機は分解できなかったが、脚部が組立て式となっており、搬送に便利になった。

定価八十六万円。

SST エアーホッケー

話題のマシン

2機攻撃可能に
ナムコから宇宙テーマのTV「ギャラガ」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からTVゲーム機「ギャラガ」が九月中旬発売される。

これは宇宙戦争をテーマとしたもので、基本的にはコントロールレバーと発射ボタンの操作により、敵の〝ギャラガ〟を迎撃していくもの。

ゲーム開始後まず画面上方から八機ずつギャラガが列をなして飛んできて、反転飛行後は四十機編隊をつくる。ギャラガは三種類で①ブルー五十点（飛行中百点）、②レッド八十点（同百六十点）、③ボス百五十点（同単独四百、二機編隊八百、三機編隊千六百点）。ボスギャラガは二発命中しなければならない。

ボスギャラガが攻撃時に発射する扇形の〝トラクタービーム〟にプレイヤー側ファイターが吸い上げられると、まずこれが捕虜になる。次にそのボスギャラガ（飛行中）を撃墜すると、捕虜は元に戻り〝デュアル・ファイター〟として二発のミサイルを同時発射できる。誤って捕虜を撃つと捕虜は爆発し五百点（飛行中千点）。

三面ごと（三、七、十一、十五……）に敵の攻撃のない〝チャレンジ・ステージ〟となり、八機ずつ五編隊が登場する。一機百点プラス編隊ごとのボーナス、四十機全滅のボーナス（一万点）がある。このほか四面以後で、船団離脱機が三機に分身してくるが、これを全滅させるとボーナス得点となる。ゲーム終了時に命中率が表示される。

一ゲーム三機で二万、七万点で各一機追加（それぞれ切替可）。テーブル型定価五十四万円。アップライトは未定。

ギャラガ（テーブル）

ギャラガ

こまやから「山のぼりゲーム」
一定時間内に頂上まで

㈲こまや製作所（本社神戸、田中弘社長）からアーケードゲーム機（プライズマシン）「山のぼりゲーム」が新発売となった。

これは盤面にある山のふもとから頂上まで、一定時間内にうまくランプ点灯を進めていくというゲーム内容。硬貨投入でゲームスタート、手前のボタンは右側が前進、左側が後退でひとつずつ進み、わかりやすい。

コースの途中に①橋が落ちる、②ハチ、③ヘビ、④落石、⑤ロープが切れる、⑥カミナリなどの危険が待ちうけており、これらの箇所にランプが点灯しているときに、クライマーが通るとスタート（ふりだし）に戻る。うまく頂上までいけば景品が出る。

遊戯料金三十円（切替可）、タイマーは三十秒から一分まで調整でき、盤面中央に残り時間が表示されている。

定価三十八万円。

山のぼりゲーム

デコカセットシリーズ新機種
初のTVゴルフ
2種類揃った「プロゴルフ」

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）のデコ・カセット（DC）システムのTVゲームに「プロゴルフ」カセットが八月下旬発売となった。

この「プロゴルフ」は画面内でゴルフをするもので、ゴルファーの位置は四方向レバー、ショットはボタンで行なう。コースは九ホール設定で、池、林、バンカー、OBあり。全体のコースは画面上部に示されており、飛ばした玉の位置も当然表示されている。

各コースごとに当初適当なクラブが自動的にセットされているが、レバーの上下動でクラブを選ぶこともできる。スタンスはレバーの左右動で決めるが、そのためには画面左側のメーター、矢印（ボールの飛ぶ距離・方向）を見定める必要がある。ホールごとに自動的に素振りがあり、このときボタンを押す（五回しか素振りはない）。

ホールごとにパーいくらの設定があり、設定打数以下で退場。一ゲームで三回（二回も可）退場でゲーム終了。成績により得点が設定されており、一定得点以上で追加。

通常「プロゴルフ」は成績により九ホールまで行けない場合があるが、別のDC『トーナメントプロゴルフ』の場合硬貨追加で九ホールまで行くことができる。定価いずれも三万八千円。

DCカセットシステム「プロゴルフ」

SPACE FURY

Sega's very first "Colorbeam" space game.

セガ・スペース・フューリ

宇宙人が話しかける！
ＸＹカラーモニターを初めて採り入れた
ニュー・スペースＴＶゲーム。新発売

NEW GRAND DERBY

Realistic horse racing TV game.

セガ・ニュー・グランド・ダービー

あのグランド・ダービーがさらにレベル・アップ!!
新しい魅力を秘めた本格的な競馬ＴＶメダルゲーム。

このゲーム機は、運営基準に沿ったメダルゲーム場にてご使用下さい。特に取得メダルの財物への交換は、賭博行為となりますので、絶対に禁止して下さい。

VIDEO POKER

It's an exciting game!
Try to beat the dealer!

セガ・ビデオ・ポーカー
実際のドロー・ポーカーのスリルを味わえるメダル・ＴＶゲーム！ハイ・アンド・ローも楽しめます。

新着フリッパー　近日発売

PHARAOH
ファラオ　ウィリアムズ社製

SPLIT SECOND
スプリット・セカンド　スターン社製

WARLORDS

Destroy the enemy castles with the fireball!

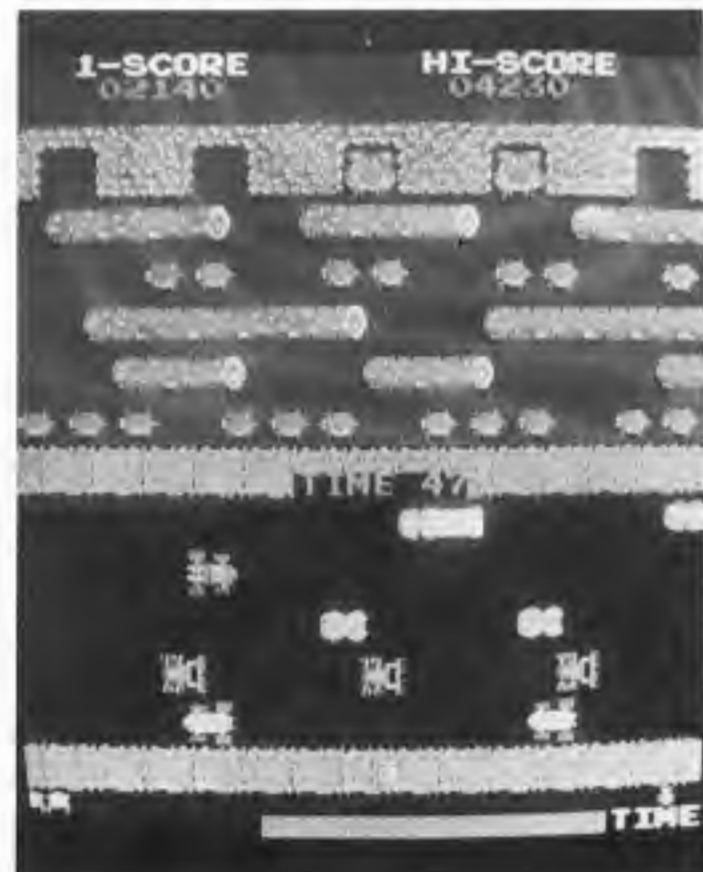
ウォーロード
１人～４人でプレイが楽しめるニュー・タイプのＴＶゲーム。リースも致します。
米国アタリ社製造許諾製品

JUNGLE LORD

A multi-level, multi-ball flipper game.

ジャングル・ロード
ウィリアムズ社製

FROGGER

The adventures of a fearless frog.

フロッガー
ゆかいなカエルの大冒険
コミカルタッチの楽しいＴＶゲーム

ご挨拶

時下益々ご清栄のこととお慶び申し上げます。

さて、弊社がこのたび発売いたしましたフロッガーにつきましては、皆様より絶大なるご好評を賜り厚く御礼申し上げます。弊社といたしましては、供給に万全を期し皆様のご要望にお応えして行く所存でございますので、何卒よろしくお願い申し上げます。

またフロッガーの不正製改造行為の防止対策につきましても、皆様のご理解とご協力を賜り感謝に絶えません。この点につきましては、今後とも皆様のご協力を得たく、同製品のコピー・ボードをご入手された際は、是非弊社までご一報下さいますようお願い申し上げます。なお、コピー・ボードをお届け下さったお客様には、弊社純正ボードとお取替させて戴きます。

弊社は当業界の正常な発展のため、不正製改造品に対しては断固たる姿勢で臨む所存ですので、同製品をお取扱いの際はオリジナル証または製造許諾証をご確認下さるようお願い申し上げます。また不正製改造品を単に売買の対象としてばかりでなく、ロケーションで実際にご使用された場合等についても、同様の措置をとらせて戴きますので、この点十分なご注意を戴きたく重ねてお願い申し上げます。

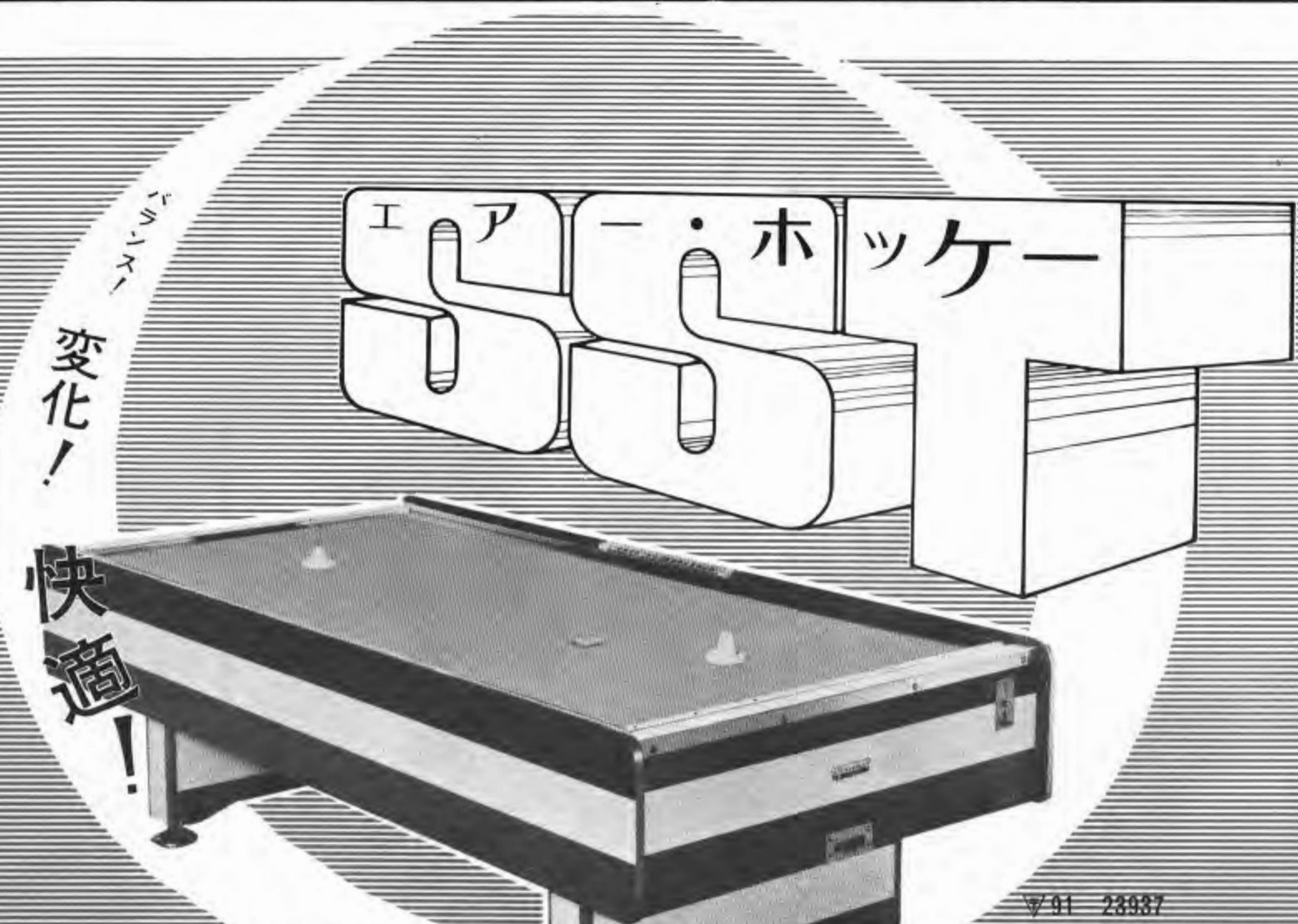
昭和五十六年九月

東京都大田区羽田一丁目二番十二号
株式会社　セガ・エンタープライゼス
代表取締役　中山　隼雄

SEGA　株式会社セガ・エンタープライゼス
本　社　東京都大田区羽田１－２－１２　電話03(742)3171(大代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東２－５－３　電話06(334)5331(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　電話092(522)4715(代表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条３－80－14　電話011(841)0248(代表)

エア・ホッケー
SST

バランス！
変化！快適！

〒91-28937

THE KARATE

スポーツ感覚のスーパーマシン

ザ・カラテ
一撃！キマッテ爽快
君もタフならやってみろ！

〒91-16582

特　長

- 初級と初段があり、ボタンで選択します。
- 盤をたたくと一呼吸おいてガラスの中の手が動き瓦を割ります。
- 瓦が途中までだと下の怪獣が笑い全部割れると泣きます。
- たたき盤は２種類赤(弱)黒(強)があり、子供でも女性でも遊べます。

EMBRYON

エンブリオン

未来のレジャーを指向する
ESCO TRADING CO.,INC.
株式会社エスコ貿易

本　社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181　TEL 03(455)6511(大代表)
技術部　〒140 東京都品川区東品川1-32-15コーショービル3F　TEL 03 (472) 6405(代表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106　TEL 06 (647) 4455(代表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル　TEL 052(732) 2611(代表)

国際化したアミューズメントニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

海外の話題

カナダでも
最高裁がコピー機の製造、販売の禁止命令
ミッドウェー社のコピー機排除進む

米国のミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、マロフスキー社長）による同社TVゲーム機のコピー排除は着々と成果を挙げているが、このほどカナダでも最高裁判所を舞台に成功した。これは同社としては外国におけるコピー排除の第一弾となった。

同社が訴えた相手方はカナダのアミューズメント・エレクトロニクス社とその責任者カート・ライヘンバーガー、スチュアート・リーの二名。ミッドウェー社によると、これらの被告は「パックマン」と「ラリーX」のニセモノを「ブラック・マジック」の名で製造、販売し、「ギャラクシアン」のニセモノとされる「スーパー・ギャラクシアン」のキットを製造、販売していたとのこと。こうした事実を前提に、訴訟を続けてきた結果、六月八日、オンタリオにある最高裁判所はこれらの被告に対し問題となった製品ないしキットの製造、販売（オッファーを含む）行為の仮差し止め命令を出した。

被告らはすぐさま上告したが六月十八日、最高裁はその上告を却下する最終的な判断を下した。この件は一応これで結着がついたわけだが、ミッドウェー社によると、今後もカナダにおけるコピー業者への追及の手はゆるめないとしている。

カナダの著作権法のもとでは、著作権のある作品に対する無断コピーはもとの著作権者の財産と見なされる。さらに無断コピー品と知っていてそれらを扱ったり、手に入れたりした者は、カナダの刑法により起訴されうる——とされている。この点で今回のケースは注目されている。

商標権、著作権侵害の
改造キット排除
アタリ社も積極的防衛に

米国アタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、カサール社長）ではこのほど、同社TVゲーム機「ミサイル・コマンド」の改造キット「スーパー・ミサイル・コマンド」を製造、販売、宣伝してきた会社とその経営者をマサチューセッツの連邦地裁に訴えたことを明らかにした。

訴えられたのはボストンにあるゼネラル・コンピューター社とその経営者のケビン・コラン、ダグラス・マックレーの二名。アタリ社の説明によると、ゼネラル・コンピューター社はアタリ社「ミサイル・コマンド」のオリジナル機の追加基板として、二個のROMを含むPCボードを「スーパー・ミサイル・コマンド」用として六月上旬から発売した。これがアタリ社製品でないことは当然だが、ゼネラル・コンピューター社はあたかもアタリ社製品であるかのように、アタリ社の商標などを無断で使用するなどの無謀ぶりを示した。この行為こそはアタリ社の商標権、同機の商標権、著作権を侵害する以外のなにものでもない、としてアタリ社が訴えを起こしたのである。

その後の情報によると連邦地裁は、ゼネラル・コンピューター社に対し同社が「スーパー・ミサイル・コマンド」用改造キットの宣伝および販売活動を停止するよう仮処分命令を下したが、なお係争中のもようである。またこの裁判中、被告側はこうした改造行為は消費者サイドでは当然のことであり、合法的なものと反論したそうである。

エキシディ社　久しぶりの新製品で
ウィンキーファッション

米国エキシディ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、ピート・カウフマン会長）ではさきほどTVゲーム機「ベンチャー」の新発売に入ったが、久しぶりの新機種発売で同社は大変活発になってきている。

そこで現われたのが、TVゲーム「ベンチャー」の中に出てくる主人公の「ウィンキー」にちなんだウィンキー・ファッション。上の写真は〃ウィンキー・ハット〃を頭にのせたジンター販売部長。デザインはダイアン・ロックハート販売次長によるものとされている。その下の写真は同社社員のスコット・シルバ氏が自分でハンド・プリントして着てみせてくれている〃ウィンキー・シャツ〃だ。

なおジンター部長らの胸に光るのは……。もうおわかりですね。そのとおり、〃ウィンキー・ワッペン〃。

国際的人気テニス選手
シュライバー選手もTV機に熱中

テニスの国際的スター、パム・シュリバー選手が競技のかたわらで、米国セガ/グレムリン社製「スペース・フューリー」を楽しんだ。写真はウェルズ・ファルゴ・テニストーナメントにて。

米国で規制の動き
各自治体がTVゲーム機など使用制限へ

〃2年前の日本〃を思わせるような「TVゲーム機規制」の声が米国でも、このところ急速に強くなってきた。もちろんこれは「スペース・インベーダー」をはじめとする主に日本のオリジナルなTVゲーム機が、世界中を湧かせ、米国でも大ブームになっていることからきている。英国では既報（第168号）のとおりTV機規制法案が否決され、規制の動きにブレーキがかかったが、米国では〃自治の精神〃に基づき各地で規制の動きがにわかに具体化してきた。

地方議会に禁止の権限があるかどうかで大問題に

子どもがTVゲーム機に熱中することによって問題になるとしたら、まさに〃2年前の日本〃と同じで、問題にする側の頭の中はそう論理的ではないと考えられるが、なにしろ米国地方議会ときたら「人類はサルからの進化による」とか「地球は球形をしている」とかの事実を否定し、学校では「人間は神が創った」とか「地球は平らな板状のもの」とか教えろという決議がなされるケースが多いだけに、日本とはまたひと味ちがう〃頑迷教育関係者〃の存在を知らねばならない。

その頑迷さはケタはずれで、TVゲーム機が問題になるとしたらその際TVゲーム機以外もまきぞえになることとぐらいは当然ということになる。全米各地でさまざまな規制の動きがあるが、とくにひどいのはテキサス州はダラスの近郊にあるメスキートという町で起こったものとされている。

テキサス州では

この町が先般制定した条例によると、本来許されているアーケードゲーム場に、保護者の同伴なく十八歳以下の者が入ってはならないとされた。

一方、バリー社系のアーケードゲーム場チェーン「アラジンズ・キャッスル」は数年前から、この町のSC「タウン・イースト・モール」にゲーム場を設けるべく計画を進めてきた。しかし町はこのほどゲーム場に入る者の年齢制限を持ち出すとともに、同SCへのゲーム場設営を認めないとの立場を打ち出したのだ。

この争いは裁判に持ち込まれ、ダラスの連邦地裁でアラジンズ・キャッスル側が勝ち、さらにニューオーリンズの巡回裁判所へメスキート市が控訴したがこれも同市側が敗れ、連邦最高裁へと舞台は移っている。最高裁ではこの件について目下審理中だが、十月には判決が下るとされている。

この裁判の争点は今や、「地域住民の多数であれ、本来無害なアーケードゲーム場への十八歳以下の者の立入りを禁じる権利があるかどうか」という点に発展しているもようである。つまり連邦政府ですら認めているものを地方議会が勝手に禁じたりすることができるかどうか、という大問題になってしまっているのだ。

このほか目立った地方議会での規制の動きは次のとおりで、各地で論争が相次いでいる。

シカゴ市の動き

米国AM業界の首都とも言えるシカゴでは、ブリッジポート地区のアルダータン・パトリック・ヒュルズ議員が、TVゲーム機、フリッパーなどAM機に関して十八歳未満の者が使用してはならないとする条例案を提出した。同氏によると、年齢制限は緩和することができるし、保護者同伴の例外措置もありうるとのことだが、従来以上にゲーム場を規制する考えでいる。

その一例として従来シカゴでは、六台以上の設置に関してアーケード・ライセンスが必要だったが、この条例が通ると一台でも設置すればアーケード・ライセンスが必要となる。ゲーム場だけでなくシングルもすべてライセンスが必要というわけだ。

このニュースを報じたABC・TV放送の中で同氏が登場、あるゲーム場は〃ストリート・ギャングの巣〃であり、〃社会の影部分〃だとぶちまけた（「キャッシュボックス」八月八日号）などかなりの偏向を示す同氏提案に対し、あまりのひどさに地元オペレーターは驚きをかくせないもようである。なるほど、あまりにひどい話だ。

フロリダ州ほか

フロリダ州のコラル・ゲーブル市では市議会が「当分の間TVゲーム機を設置、運営すること」を禁止した。当地のオペレーターはこれに反対しているが、禁止命令のほうが強力とのことだ。

カリフォルニア州ロサンゼルスでは前号既報のとおり、ゲーム場を含む風俗営業的な営業所の規制条例案が可決され、今秋にも実施される。一方ロサンゼルス近郊ではレドントビーチ市でゲーム禁止の動きを業者サイドで阻止したものの、オレンジ市など南部地方ではゲーム場への規制が強くなってきている。

ニューヨーク州アービントン市では規制条例が可決されたが、年齢制限などのほかに、シングルロケでは三台までしか設置してはならないとし、違反した営業者からは設置されている機械一台あたり百ドルの罰金をとるとしている。

ゲーム規制に業者側も対策
協会が呼びかけ

TVゲーム機を主にゲーム機の運営を規制しようとする米国各地の動きに対して、業者団体としてはまずメーカー団体のADMA（本部イリノイ州、ジョー・ロビンズ会長）が対策を打ち出しつつある。

これは全米レベルで業界側が対策を講じるというもので、ADMAではディストリビューター団体のAVMDA（本部イリノイ州、ベテルマン会長）とオペレーター団体のAMOA（本部シカゴ、ノーマン・ピンク会長）に呼びかけ、歩調を合わせて、アーケードゲームの営業を守るべく行動を開始するとしている。

米国内の
TV機ブーム
朝日新聞（東京）がレポート

朝日新聞（東京版）七月九日号は「インベーダーゲーム、米本土を〃侵略〃」と題して、ニューヨークの同紙・石特派員からのレポート記事を掲げたが、その内容は次のとおり。文中「インベーダーゲーム」とあるのは「インベーダーゲームなどの人気の続いているビデオゲーム（TVゲーム機）」と読むのが正解のようだ。

＊＊＊

日本ではすっかり下火となったインベーダーゲームが、全米で異常なまでに流行している。マシンは化粧直しした日本からの中古品が幅をきかせている。ついに未成年者のゲーム場出入りを禁止する町が現われたり、医師が子どもの親指のけんしょう炎の多発を警告したり、「二年前の日本」が再現されている。

インベーダーゲームに代表されるビデオゲーム。ニューヨーク、ロサンゼルスなどの大都市や観光地では、ゲームセンターはもとより、デパート、スーパーマーケット、レストラン、ホテル、ボウリング場、おみやげ屋……とゲームマシンがはんらんしている。群がっているのは十代の男の子が圧倒的だが、背広をきちんと着たサラリーマン風の姿も目立ってきた。

控え目に見積っても二十万台は普及しているというビデオゲームの七五%は日本製、残りは香港、台湾製が大部分だが、これも主要部品は日本製だ。

二年ほど前に輸入されたが、映画「スターウォーズ」のヒットとともに広まり、昨夏の終りごろからブームに火がついた。業界は今年一年で七十五億〃（約一兆七千二百五十億円）の売り上げは堅いとみている。つまり、一回のゲーム料の二十五セ硬貨を三百億枚ものみ込むわけだ。同じ面積なら食べ物屋の百倍もの収益が上がるとあって、レストランからのくら替え組も続々。

この大流行はさまざまな社会問題も引き起こしている。ニューヨーク市郊外のアービントン（人口五千八百人）の町は六月、条例で十七歳未満のゲーム場出入りを禁止した。違反した経営者はマシン一台につき百〃の罰金。子どもたちが、昼食代をつぎ込んでしまったり、犯罪に走るなどの例が増え親からの苦情が地元議会に殺到したためだ。

このほか数市で同様の条例づくりが進められている。また各地の医師会で、ゲームのやり過ぎから親指と腕の痛みを訴える子どもが急増している、という警告が再三出されている。

映画の都ロサンゼルスでは、この一年三ヵ月の間、映画館の客の入りが下降線をたどっているのはビデオゲームのため、と映画館主が集まって対策を協議した。マンガやおもちゃの売り上げ減までもが、このせいにされている。

ニューヨーク、ロサンゼルスなどでは、ゲーム場が非行青年のたまり場になり、飲酒、マリファナ、けんかが絶えないと一部の地域で警察や市に取締り要求が出された。また、マシンを貸す会社はマフィアなどの組織犯罪が絡んでいることが多いと、警察も神経をとがらせている。

インベーダーゲーム
米本土を〃侵略〃
非行増えて禁止騒ぎも

上は朝日新聞（東京）7月9日付の記事のようす

話題のマシン

（第165号～第171号）

ウオーロード
米国アタリ社による製造許諾品。16$^{\text{インチ}}$モニター採用のセガ社ゲームスタンド型。４人まで同時プレイ可能。火の玉から城を守る。定価49万５千円。【セガ社】No170

アーモア・アタック
米国シネマトロニクス社オリジナルでロックオーラ社を経た製造許諾品。ＸＹモニターのコンバットゲーム。３つのボタン操作。定価64万円。【セガ社】No170

スカイスキッパー(テーブル)
同社同名機のテーブル型。ボタンは加速と爆弾投下の2つ。救った動物の絵柄を揃えると高得点。14$^{\text{インチ}}$型定価54万円、20$^{\text{インチ}}$型定価57万円。【任天堂】No170

フロッガー
コナミ工業開発のＴＶゲーム機。カエルを前後左右にジャンプさせ障害物を避けながら、道路と川を渡って向こうの家に入れる。定価60万円。【セガ社】No171

DCシステム「フラッシュボーイ」
宇宙空間を飛ぶロボットを８方向レバーで操作し障害物を避け、左右のパンチと体当たりで敵を撃滅するもの。テープ単価３万８千円。【データイースト】No171

対局マージャン
２人用ＴＶ麻雀ゲーム機。１人用はコンピューターが相手、２人用は２人が交互にプレイ。得点はスコアとタイムに加算。定価52万円。【日本物産】No171

コスミック・アベンジャー(テーブル)
同社同名機のテーブル型。４場面あり右へ続いていく。敵が迫ると注意音と画面サインで警告。画面上部に全体像を表示。定価60万円。【ユニバーサル】No171

コスミック・アベンジャー
レバーで宇宙船のスピードと方向を操作し、発射と爆弾投下の２つのボタンで敵を撃破していくというＴＶゲーム機。定価74万円。【ユニバーサル】No171

ＴＴマージャン
三立技研の許諾品を改良したＴＶ麻雀ゲーム機。音声入り。リーチでタイマー速度が遅くなり相手牌が表になるなどの変更。定価52万円。【タイトー】No170

ブルートレイン・ゲーム
電光点滅式のプライズマシン。所定の列車マーク５つをボタン操作で点灯させるゲーム。全部点灯させると景品が払い出される。定価28万円。【こまや】No170

サーカス
４つの風車を利用してボールをタイミングよく運んでいき、最上部のピエロの口に入れるゲーム。４回入れると景品が出る。定価40万円。【関西精機】No170

カミナリくんテスト
ハンドルを回してランプを点灯させていき、全部点灯させるとイナズマが光るというゲーム。タイマー制。音響効果がある。定価38万円。【こまや】No169

バスケットボール
番号ボタンを押し、ボールを飛ばして相手のネットに入れるというゲームで、２人用。１人用の場合はコンピューターが相手。定価62万円。【タイトー】No169

ザ・カラテ
空手がテーマで、瓦を何枚割るかという腕力を試すゲーム。瓦は８枚で、盤を叩いた力量に応じて割れる。初級と初段がある。定価74万円。【宝化学】No168

おみくじ機
硬貨投入によりおみくじを手に入れるもの。巫女の人形が神殿からおみくじを三方にのせて運んでくる。メロディ、照明つき。定価46万円。【岡本製作所】No165

カラオケ・シルバー・エイト
20$^{\text{インチ}}$２ウェイ・スピーカー採用で、低・高音の調整可能なカラオケ・テープジューク。最新式エコーつき。歌詞集までセットで定価61万円。【タイトー】No171

メリークック
カプセル払出し装置つきの定置回転式乗物機。動作終了時に鶏の鳴き声とともにタマゴ形のカプセルが出る。メロディーつき。定価76万９千円。【コナミ】No165

ニュー・グランド・ダービー
同社「グランドダービー」のニュータイプでゲーム内容は同じだが、同一連番への登録が２ケタ４段階になるなど変更がある。定価303万円。【セガ社】No171

スーパーレインボー・５ライン
ＴＶメダルゲーム機スーパーレインボーシリーズの第２弾。ＴＶスロットで３リール、５ライン。一度にメダル５枚投入可能。定価92万円。【タイトー】No167

ダービー・マークIII
コンピューターとメカ動作による10人用メダルゲーム機。ミニチュアの馬８頭が走り、連勝複式の競馬をする。受注限定販売で定価未定。【シグマ】No165

おしゃべりオーム
ルーレットで所定の個所に合えばカプセルが出てくるという電光点滅式プライズマシン。「お早よう」などの音声が出る。定価41万円。【カトウ製作所】No171

総目録

No.20

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。賢明な読者にはおわかりのことですが、とりあげる時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。またこの総目録作製に当たり全品目を再度チェックするなど点検を進めました。
配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸その他アーケードゲーム機、❹メダルゲーム機、❺乗物機、❻ジューク（カラオケを含む）などで分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。

プレアデス
同社初のオリジナルＴＶゲーム機。宇宙戦争がテーマで、ゲームはストーリー性がある。画面は鮮烈な色彩。受注限定販売で定価60万円。【テーカン】No167

スペース・オデッセー
宇宙戦争がテーマのＴＶゲーム機。３つの場面が次々と展開する。４方向レバーと発射ボタン、爆弾投下ボタンを操作。20$^{\text{インチ}}$型定価66万５千円。【セガ社】No167

エイトボール　ＤＸ
米国バリー社製フリッパー。同社製「エイトボール」をもとに新しい観点から作られたもので、ビリヤードをデザインに採用。発売は未定。【バリー】No167

ビデオ・ハスラー(テーブル)
同社同名機のテーブル型。レバーで照準を決めボタンを押すと、白玉が照準に向かって直進。スピードは３段階。20$^{\text{インチ}}$型定価60万円。【コナミ】No168

ビデオ・ハスラー
ビリヤードゲームのひとつをＴＶゲーム機化したもの。白玉を動かして、番号のついた色玉をポケットに入れていくゲーム。発売予定不明。【コナミ】No168

DCシステム「テレジャン」
同社麻雀ゲーム「テレジャン」の２人用。２人が同時に対戦もできる。MD３型70万円、MT２型75万円、テープ単価３万８千円。【データイースト】No168

ワープ&ワープ
ファイターを操作しコミカルな敵をやっつけていくというＴＶゲーム機。対戦場面が2つあり、ワープにより場面を自由に移動。定価53万円。【ナムコ】No168

プレアデス(テーブル)ハーフサイズ
同社同名機のハーフサイズ型。パターンは地球基地、宇宙空間、敵宇宙船との戦い、地球への帰還という順で進む。14$^{\text{インチ}}$。定価38万円。【テーカン】No167

プレアデス(テーブル)20インチ
同社同名機のテーブル型。コントロールレバーとビーム砲発射ボタンで、宇宙から攻めてくる敵を撃破。全部で４パターン。定価50万円。【テーカン】No167

ムーン・シャトル(テーブル)
同社同名機のテーブル型。レバーとボタンでロケットを左から右へ移動させ、加速もできる。14$^{\text{インチ}}$型定価54万円。20$^{\text{インチ}}$型定価59万円。【日本物産】No169

ムーン・シャトル
宇宙戦争がテーマのＴＶゲーム機。メテオ群突破と敵との交戦の２場面が交互にある。定価63万円、ミニアップライト型定価49万８千円。【日本物産】No169

WWIII
６カ国の都市を舞台とした地対空戦のＴＶゲーム機。場面は朝、昼、夜があり、それぞれ敵の攻撃パターンが異なる。定価52万円。【アイレム】No169

スパイダー
宇宙から増殖しながら降下してくるスパイダーを撃破するＴＶゲーム機。宇宙美人の顔も現われる。14$^{\text{インチ}}$型定価46万円。20$^{\text{インチ}}$型定価50万円。【シグマ】No168

ヴァンガード(テーブル)
同社同名機のテーブル型。進路方向の異なるトンネルが６場面ある。途中、音声で指示が出る。14$^{\text{インチ}}$型定価50万円、20$^{\text{インチ}}$型定価58万円。【新日本企画】No168

ヴァンガード
宇宙戦争がテーマのＴＶゲーム機。８方向レバーと４方向の発射ボタンを操作し、トンネルを進みながら敵を迎撃。定価68万円。【新日本企画】No168

スカイスキッパー
８方向レバーと２つのボタンで複葉機を操縦し、王様や動物たちを救うというＴＶゲーム機。定価59万円、ミニアップライト型定価55万円。【任天堂】No170

ドンキーコング(テーブル)
同社同名機のテーブル型。４段階のゲーム場面がある。転がり落ちてくるタルや火の玉をジャンプで避けていく。定価54万円。【任天堂】No170

ドンキーコング
４方向レバーで人間を上下左右に移動させ、レディをコングから救助するというＴＶゲーム機。定価59万円、ミニアップライト型定価55万円。【任天堂】No170

グランド・チャンピオン
ＴＶドライブゲーム機。他の車との競争が特徴。全体コース図がある。シフトレバーつき。衝突すると自動的にピットイン。定価125万円。【タイトー】No169

ＴＴマリンデート(テーブル)
同社同名機のテーブル型。タコを少ない回数でゴールインさせるとボーナス得点。途中、サメやカニなどが邪魔をする。定価56万円。【タイトー】No169

ＴＴマリンデート
コントロールボールの操作により、タコをゴールに導くというＴＶゲーム機。画面は99種類まで次々と変化していく。再生品。定価52万円。【タイトー】No169

電気用品取締法・抜すい

（昭36・法234、昭43・法56）

アミューズメント通信社編

目的および定義

（目的）

第一条　この法律は、電気用品の製造、販売等を規制することにより、粗悪な電気用品による危険及び障害の発生を防止することを目的とする。

（定義）

第二条　この法律において「**電気用品**」とは、次に掲げる物をいう。

一　一般用電気工作物（電気事業法（昭和三十九年法律第一七〇号）第六条第一項に規定する一般用電気工作物をいう）の部分となり、又はこれに接続して用いられる機械、器具又は材料であって、政令で定めるもの

二　携帯発電機であって、政令で定めるもの

2　この法律において「**甲種電気用品**」とは、構造又は使用方法その他の使用状況からみて特に危険又は障害の発生するおそれが多い電気用品であって、政令で定めるものをいい、「**乙種電気用品**」とは、甲種電気用品以外の電気用品をいう。

この法律で定義する「電気用品」の品目と甲種電気用品の型式認可の有効期間については、施行令で別に規定されている。

甲種電気用品の製造、輸入に関する規制

Ⓐ　製造業者の登録

第三条　甲種電気用品の製造の事業を行なおうとする者は、通商産業省令で定める甲種電気用品の製造の事業の区分（以下「**事業区分**」という）に従い、通商産業大臣の登録を受けなければならない。

その他「**登録**」に関する条文の概要はつぎのとおりである。

第四条　登録をする場合には、省令で定める特定の製造設備および検査設備を有すること。

第五条　これらの設備は所定の技術基準に適合すること。

第六条　登録の欠格条項として、電気用品関係の法令に違反して刑に処せられた場合等は一定期間登録を受けられない。

第九〜十一条　登録の変更・承継・廃止のときは届け出ること。

Ⓑ　製造業者の型式認可

第十八条　登録製造事業者は、製造しようとする甲種電気用品の型式について通商産業省令で定める型式の区分（以下単に「**型式の区分**」という）に従い、通商産業大臣の認可を受けなければならない。ただし、特定の用途に使用される甲種電気用品を製造する場合において通商産業大臣の承認を受けたとき、又は試験的に製造する場合はこの限りでない。

「型式の認可」に関する申請等の規定の概要はつぎのとおり。

第十九条　通商産業大臣に型式認可の申請をすること。

第二十条　電気用品の技術基準に適合し、所定の事業登録を受けているときは認可される。

（指定試験機関の試験）

第二十一条　登録製造事業者は、通商産業省令で定める型式の甲種電気用品については、通商産業大臣が指定した者（以下「**指定試験機関**」という）の行なう試験を受けることができる。

2（要約）　試験を受ける場合、省令で定める区分に従い所定の申請書を試験機関に提出すること。

3（要約）　技術上の基準に適合しているときは合格とする。

同条第一項の通商産業省令で定める型式は、甲種電気用品のすべての型式にわたる。指定試験機関は、㈶日本電気用品試験所、㈶機械電子検査検定協会、㈶日本写真機光学機器検査協会の三団体となっている。

「登録製造事業者の技術基準適合義務」に関する規定の概要は次のとおり。

第二十二条　製造をする場合は、電気用品の技術基準に適合すること。

第二十二条第三項　製造した電気用品は規定に従って検査し、その記録を作成、保存すること。

Ⓒ　輸入事業者の型式認可

第二十三条　甲種電気用品の輸入の事業を行なう者（以下「**甲種電気用品輸入事業者**」）は、販売しようとする甲種電気用品（その者の輸入したものに限る）の型式について、型式の区分に従い、当該甲種電気用品の製造事業者ごとに、通商産業大臣の認可を受けなければならない。ただし、特定の用途に使用される甲種電気用品を販売する場合において、通商産業大臣の承認を受けたときは、この限りでない。

2　第十九条から第二十一条までの規定は、前項の認可に準用する。

3　第九条本文並びに第十条の規定は、第一項の認可を受けた甲種電気用品輸入事業者について準用する（以下略）。

第二十三条の二（要約）　甲種電気用品輸入事業者は、電気用品の技術基準に適合するものを販売しなければならない。

Ⓓ　認可の有効期間および表示の義務

（認可の有効期間等）

第二十四条　第十八条又は第二十三条第一項の認可は、三年以上七年以下において甲種電気用品ごとに政令で定める期間ごとにその更新を受けなければ、その期間の経過によってその効力を失う。

2　前項の認可の更新の申請に関し必要な手続的事項は、通商産業省令で定める。

（表示）

第二十五条　第十八条又は第二十三条第一項の認可を受けた登録製造事業者又は甲種電気用品輸入業者は、当該認可に係る型式の甲種電気用品（第二十三条第二項において準用する第十八条ただし書の規定の適用を受けて製造されたもの又は第二十三条の二第二項において準用する第二十三条第一項ただし書の規定の適用を受けて販売されるものを除く）を販売するときまでに、これに通商産業省令で定める方式による**表示**を付さなければならない。

2　何人も、前項に規定する場合を除くほか、甲種電気用品に同項の表示又はこれと紛らわしい表示を付してはならない。

省令で定める**甲種電気用品の表示の方式**はつぎのとおり。

①　必ず表示すべき事項　㋑▽の記号、㋺型式認可番号、㋩製造者名等（略称や登録商標でもよい）

②　品目によって表示すべきことを指定される事項　㋑定格電圧、㋺定格電流または定格容量、㋩定格しゃ断電流、㊁定格周波数、㋭定格短絡電流、㋬定格消費電力、㋣定格時間、㋠その他構造および用途等　（施行規則第二十四条）

乙種電気用品の製造、輸入に関する規則

Ⓐ　製造業者　輸入業者の届出

（事業開始の届出等）

第二十六条の二　乙種電気用品の製造の事業を行なう者（以下「**乙種電気用品製造業者**」）は、事業の開始の日から三十日以内に、次の事項を通商産業大臣に届出なければならない（以下要約）。(1)名称および住所、(2)種類および構造、(3)工場の名称および所在地

2　第十条第一項及び第十一条の規定は、乙種電気用品製造事業者に準用する（以下略）。

第二十六条の三　乙種電気用品の輸入の事業を行なう者（以下「**乙種電気用品輸入事業者**」）は、事業の開始の日から三十日以内に、次の事項を通商産業大臣に届け出なければならない（以下要約）。(1)名称および住所、(2)種類および構造、(3)製造者の名称および住所

2　第十条第一項及び第十一条の規定は、乙種電気用品輸入業者に準用する（以下略）。

（基準適合義務）

第二十六条の四　乙種電気用品製造事業者は、当該乙種電気用品を製造する場合においては、当該乙種電気用品が通省産業省令で定める技術上の基準に適合するようにしなければならない。

2　第十八条ただし書の規定は、前項の場合に準用する。

第二十六条の五　乙種電気用品輸入業者は、当該乙種電気用品を販売する場合においては、前条第一項の通商産業省令で定める技術上の基準に適合するものを販売しなければならない。

2　第二十三条第一項ただし書の規定は、前項の場合に準用する。

Ⓑ　乙種電気用品の表示義務

第二十六条の六　乙種電気用品製造事業者又は乙種電気用品輸入業者は、当該乙種電気用品（第二十六条の四第二項において準用する第十八条ただし書の規定の適用を受けて製造されたもの又は前条第二項において準用する第二十三条第一項ただし書の規定の適用を受けて販売されるものを除く）を販売する時までに、これに通商産業省令で定める方式による**表示**を付さなければならない。

2　何人も、前項に規定する場合を除くほか、乙種電気用品に同項の表示又はこれを紛らわしい表示を付してはならない。

省令で定める**乙種電気用品の表示の方式**はつぎのとおり。

表示すべき事項　(1)〒の記号、(2)製造者名等（略称や登録商標でもよい）、(3)相、(4)定格電圧、(5)定格電流または定格消費電力、(6)定格周波数。ただし品目によって表示が指定されている。

違法電気用品の販売、使用の禁止

（販売の制限）

第二十七条　電気用品の販売の事業（自ら製造し、又は輸入した電気用品の販売の事業を除く）を行なう者（以下「**販売事業者**」）は、第二十五条第一項又は前条第一項の表示が付されているものでなければ、電気用品を販売し、又は販売の目的で陳列してはならない。ただし、第十八条ただし書（第二十二条第二項又は第二十六条の四第二項において準用する場合を含む）又は第二十三条第一項ただし書（第二十三条の二第二項又は第二十六条の五第二項において準用する場合を含む）の承認に係る電気用品については、この限りでない。

（使用の制限）

第二十八条　電気事業法第二条第六項に規定する電気事業者、同法第六十六条第二項に規定する自家用電気工作物を設置する者又は電気工事士法（昭和三十五年法律第一三九号）第三条に規定する電気工事士は、第二十五条第一項又は第二十六条の六第一項の表示が付されているものでなければ、電気用品を電気事業法第二条第七項に規定する電気工作物の設置又は変更の工事に使用してはならない。

2　電気用品を部品又は付属品として使用して製造する物品であって、政令で定めるものの製造の事業を行なう者は、第二十五条第一項又は第二十六条の六第一項の表示が付されているものでなければ、電気用品をその製造に使用してはならない。

3　前条ただし書の規定は、前二項の場合に準用する。

別表第4から

型式の区分

（電気用品取締法施行規則第14条関係）

電気乗物、電気遊戯盤

要素	区分
相	(1) 単相のもの (2) 3相のもの (3) その他のもの
定格電圧	(1) 125V以下のもの (2) 125Vを超えるもの
定格消費電力	(1) 10W以下のもの (2) 10Wを超え20W以下のもの (3) 20Wを超え30W以下のもの (4) 30Wを超え40W以下のもの (5) 40Wを超え50W以下のもの (6) 50Wを超え60W以下のもの (7) 60Wを超え70W以下のもの (8) 70Wを超え80W以下のもの (9) 80Wを超え90W以下のもの (10) 90Wを超え100W以下のもの (11) 100Wを超え200W以下のもの (12) 200Wを超え300W以下のもの (13) 300Wを超え400W以下のもの (14) 400Wを超え500W以下のもの (15) 500Wを超え600W以下のもの (16) 600Wを超え700W以下のもの (17) 700Wを超え800W以下のもの (18) 800Wを超え900W以下のもの (19) 900Wを超え1kW以下のもの (20) 1kWを超えるもの
定格周波数	(1) 50Hzのもの (2) 60Hzのもの
定格時間	(1) 短時間定格のもの (2) 連続定格のもの
駆動の方式	(1) 電動式のもの (2) 振動式のもの (3) 電磁リレー式のもの (4) その他のもの
電動機の数	(1) 1のもの (2) 2のもの (3) 3のもの (4) 4のもの (5) 5以上のもの
電動機の種類	(1) 分相始動誘導電動機のもの (2) コンデンサー始動誘導電動機のもの (3) コンデンサー誘導電動機のもの (4) くま取りコイル誘導電動機のもの (5) 整流子電動機のもの (6) 3相誘導電動機のもの (7) その他のもの
電動機の極	(1) 2極のもの (2) 4極のもの (3) 6極のもの (4) 8極以上のもの
電動機の外被	(1) 全閉型のもの (2) 開放型のもの
電動機又は電磁振動器の巻線の絶縁の種類	(1) A種のもの (2) E種のもの (3) B種のもの (4) F種のもの (5) H種のもの (6) その他のもの
器体スイッチ	(1) あるもの (2) ないもの
器体スイッチの操作の方式	(1) タンブラー式のもの (2) 押しボタン式のもの (3) ロータリー式のもの (4) 引きひも式のもの (5) その他のもの
器体スイッチの接点の材料	(1) 銀のもの又は銀合金のもの (2) 銅のもの又は銅合金のもの (3) その他のもの
変圧器	(1) あるもの (2) ないもの
変圧器の巻線の絶縁の種類	(1) A種のもの (2) E種のもの (3) B種のもの (4) F種のもの (5) H種のもの (6) その他のもの
種類（電気乗物の場合に限る。）	(1) 走行用のもの (2) 定置用のもの (3) その他のもの
種別（電気遊戯盤の場合に限る。）	(1) 模擬操縦盤 (2) 野球盤 (3) おみくじ盤 (4) 映画盤 (5) 射的盤 (6) クレーン盤 (7) コリント盤 (8) スロットマシン盤 (9) ルーレット盤 (10) ピッチングマシン (11) パチンコ盤 (12) サッカー盤 (13) ボーリング盤 (14) バスケットボール盤 (15) その他のもの
使用場所	(1) 屋外のもの (2) 屋内のもの
コードとの接続の方式	(1) 直付けのもの (2) 接続器利用のもの
二重絶縁	(1) 施してあるもの (2) 施してないもの

光源応用遊戯器具

要素	区分
定格電圧	(1) 125V以下のもの (2) 125Vを超えるもの
定格周波数（放電灯、変圧器又は電動機を有するものに限る。）	(1) 50Hzのもの (2) 60Hzのもの
光源の種類	(1) 白熱電球（ハロゲン電球を除く。）のもの (2) ハロゲン電球のもの (3) その他のもの
光源の定格最大消費電力	(1) 10W以下のもの (2) 10Wを超え20W以下のもの (3) 20Wを超え30W以下のもの (4) 30Wを超え60W以下のもの (5) 60Wを超え100W以下のもの (6) 100Wを超え200W以下のもの (7) 200Wを超え300W以下のもの (8) 300Wを超え400W以下のもの (9) 400Wを超えるもの
電動機	(1) あるもの (2) ないもの
電動機の種類	(1) コンデンサー誘導電動機のもの (2) くま取りコイル誘導電動機のもの (3) 整流子電動機のもの (4) 直流電動機のもの (5) その他のもの
電動機の巻線の絶縁の種類	(1) A種のもの (2) E種のもの (3) B種のもの (4) F種のもの (5) H種のもの (6) その他のもの
器体スイッチ	(1) あるもの (2) ないもの
器体スイッチの操作の方式	(1) タンブラー式のもの (2) 押しボタン式のもの (3) ロータリー式のもの (4) 電磁式のもの (5) その他のもの
器体スイッチの接点の材料	(1) 銀のもの又は銀合金のもの (2) 銅のもの又は銅合金のもの (3) その他のもの
変圧器	(1) あるもの (2) ないもの
変圧器の巻線の絶縁の種類	(1) A種のもの (2) E種のもの (3) B種のもの (4) F種のもの (5) H種のもの (6) のの他のもの
充電式電池	(1) あるもの (2) ないもの
使用場所	(1) 屋外のもの (2) 屋内のもの
コードとの接続の方式	(1) 直付けのもの (2) 接続器利用のもの
温度過昇防止装置	(1) あるもの (2) ないもの
温度過昇防止装置の種類	(1) バイメタル式のもの (2) 温度ヒューズ式のもの (3) その他のもの
温度過昇防止装置の動作温度	(1) 100℃以下のもの (2) 100℃を超え120℃以下のもの (3) 120℃を超え140℃以下のもの (4) 140℃を超え160℃以下のもの (5) 160℃を超え180℃以下のもの (6) 180℃を超え200℃以下のもの (7) 200℃を超え220℃以下のもの (8) 220℃を超え240℃以下のもの (9) 240℃を超え260℃以下のもの (10) 260℃を超え280℃以下のもの (11) 280℃を超え300℃以下のもの (12) 300℃を超えるもの
二重絶縁	(1) 施してあるもの (2) 施してないもの

電子応用遊戯器具

要素	区分
定格電圧	(1) 125V以下のもの (2) 125Vを超えるもの
定格消費電力	(1) 5W以下のもの (2) 5Wを超え10W以下のもの (3) 10Wを超え20W以下のもの (4) 20Wを超え30W以下のもの (5) 30Wを超え40W以下のもの (6) 40Wを超え50W以下のもの (7) 50Wを超え60W以下のもの (8) 60Wを超え70W以下のもの (9) 70Wを超え80W以下のもの (10) 80Wを超え90W以下のもの (11) 90Wを超え100W以下のもの (12) 100Wを超え200W以下のもの (13) 200Wを超え300W以下のもの (14) 300Wを超えるもの
ブラウン管	(1) あるもの (2) ないもの
ブラウン管の寸法	(1) 3.75cm以下のもの (2) 37.5cmを超え42.5cm以下のもの (3) 42.5cmを超え47.5cm以下のもの (4) 47.5cmを超え60cm以下のもの (5) 60cmを超えるもの
ブラウン管の種類	(1) 防爆型のもの (2) その他のもの
保護板	(1) あるもの (2) ないもの
保護板の材料	(1) プラスチック又ははり合せガラスのもの (2) 強化ガラスのもの (3) その他のもの
フライバック変圧器の種類	(1) 可燃性のもの (2) その他のもの
絶縁変圧器	(1) 全閉型のもの (2) 開放型のもの
絶縁変圧器の巻線の絶縁の種類	(1) A種のもの (2) E種のもの (3) B種のもの (4) F種のもの (5) H種のもの (6) その他のもの
器体スイッチ	(1) あるもの (2) ないもの
器体スイッチの操作の方式	(1) タンブラー式のもの (2) 押しボタン式のもの (3) ロータリー式のもの (4) その他のもの
器体スイッチの接点の材料	(1) 銀のもの又は銀合金のもの (2) 銅のもの又は銅合金のもの (3) その他のもの
附属電動機	(1) あるもの (2) ないもの
附属電動機の種類	(1) コンデンサー誘導電動機のもの (2) くま取りコイル誘導電動機のもの (3) 整流子電動機のもの (4) その他のもの
附属電動機の外被	(1) 全閉型のもの (2) 開放型のもの
附属電動機の巻線の絶縁の種類	(1) A種のもの (2) E種のもの (3) B種のもの (4) F種のもの (5) H種のもの (6) その他のもの
充電式電池	(1) あるもの (2) ないもの
外かくの材料	(1) 金属のもの (2) 合成樹脂のもの (3) その他のもの
使用場所	(1) 屋外のもの (2) 屋内のもの
コードとの接続方式	(1) 直付けのもの (2) 接続器利用のもの
二重絶縁	(1) 施してあるもの (2) 施してないもの

指定試験機関所在地

機関	所在地	電話
（財）日本電気用品試験所	東京都渋谷区代々木5－14－12	TEL. 03（466）5121
関西支所	尼崎市若王寺字甲刈1－2	TEL. 06（491）0251
名古屋事務所	名古屋市中区千代田2－12－14	TEL. 052（241）7540
（財）機械電子検査検定協会		
関東事務所	東京都世田谷区砧1－21－25	TEL. 03（416）0111
関西事業所　北関西支所	箕面市白鳥672	TEL. 0727（29）2243
（財）日本写真機光学機器検査協会	東京都千代田区一番町25	TEL. 03（263）7111

指定試験機関、官報公示、手数料など

第二十九条以下**第四十二条**まで、「**指定指験機関**」が、電気用品の型式認可のための試験機関として指定を受けた者をいい、その「指定の基準」は民法第三十四条の規定によって設立された公益法人であって、かつ一定の基準に適合していなければならない、と定め、業務上の規制がその法人に課されている。

（認可等の条件）

第四十三条　第十八条もしくは第二十三条第一項の認可または第十八条ただし書もしくは第二十三条第一項ただし書の承認（型式認可または**例外承認**）には、条件を付することができる。

2　（略）

（公示）

第四十四条　（要約）　通商産業大臣は、第十八条または第十八条第一項の型式認可をしたときなど、その旨を官報に公示しなければならない。

四十八条まで、通商産業大臣の権限として、製造事業者、輸入事業者、販売事業者の一部または全部に対して、次のような監督、命令権が与えられると定められている。

①　業務報告の徴収、②事業所等への立入検査、質問、③　業務の改善命令、④　業務の停止命令。

（手数料）

第五十三条　（要約）　事業者登録、形式認可または認可の更新、指定試験機関による試験、その他登録証の閲覧などの手数料が認められている。

罰則

第五十七条　次の各号の一に該当する者は、三年以下の懲役もしくは三十万円以上の罰金に処しまたはこれを併科する。

1　第三条の登録を受けないで甲種電気用品の製造の事業を行なった者。

2　第十八条または第二十三条第一項の規定に違反して、これらの認可を受けた型式の甲種電気用品以外の甲種電気用品を製造し、または販売した者

（以下要約）

第五十九条　次の各号の一に該当する者は、十万円以下の罰金に処する。

1　第二十二条第三項（検査記録義務）違反

2　第二十五条第一項または第二十六条の六第一項（表示義務）違反

3　第二十五条第二項または第二十六条の六第二項（紛らわしい表示の禁止）違反

4　第二十七条（無表示品の販売の禁止）違反

5　第二十八条第一項または第二項（無表示品の使用の禁止）違反

6　第四十七条第一項または第二項（改善命令）違反

（以下略）

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Increasing Tieups with Foreign Companies for Video Games

The question as to whether licence agreements are being fully protected in the Japanese AM industry is often raised by foreign manufacturers. To this we can only reply that there are enterprises which observe the rules faithfully, while there are also those which do not.

With respect to video games, in particular, there are currently a large number of licence agreements effective both domestically and internationally. Licence agreements between Japanese enterprises came into being when Taito granted a manufacturing licence for its "Space Invader" game to 10 odd other Japanese companies. This was during the Invader boom. This was done not merely to prevent unlicenced copying, but also because Taito alone could not meet the rapid expansion of demand. These licencing agreements have been signed on condition that the licencees will not export most of the licenced products to other countries. This stipulation was made when the licencees were granted the manufacturing licence by the original Japanese manufacturers. With regard to the overseas market, the original Japanese manufacturers, according to different agreements, are free to respond in an appropriate manner.

In Japan, subsequent to the licence agreements on "Space Invader", other similar agreements have been signed between domestic manufacturers, including those for Sega's "Head On", and Namco's "Galaxian". At present, these are the most common types of agreements. Overseas, however, along with the reduced domestic market and the growing video game boom in foreign markets – Europe in particular – even licenced products available only in Japan are beginning to be exported along with copied products. (What's more, Japanese manufacturers have not informed overseas markets of most of the licencees or licencing conditions.) In extreme cases, at the ATE 1980, while many game machines imitating Namco's "Galaxian" were exhibited here and there in the exhibition hall, many European visitors were seeking the "Galaxian" models of other manufacturers on display at booths other than that of Namco, as if they did not know that the original manufacturer was Namco. This kind of confusion seems to be attributable to the fact that many Japanese manufacturers did not think, one or two years ago, that their own products would affect the overseas markets.

At present, many Japanese video game manufacturers are endeavoring to keep overseas markets free from the exports of copied products (including PC boards) so they can supply original products exclusively to those markets through tieups with reputable video game manufacturers in different countries. This is a great step forward.

The following is the latest information on a number of exclusive manufacturing licences granted by Japanese manufacturers to foreign partners.

Irem Grants the First of Its Manufacturing Licences on "WW III" to XCOR, U.S.

Irem Corp., Osaka, has recently granted the first of its manufacturing licences to XCOR International Inc., New York, for Irem's video game "WWIII" (World War III).

XCOR International was a parent company of Williams Electronics, Inc., etc. Recently, however, XCOR separated Williams, etc. and launched into the manufacture of video games by using a factory which has virtually been run by GDI. Needless to say, this is the first video game manufactured by XCOR itself. In the U.S. this game will be called "Red Alert", in stead of "WWIII".

"WWIII (World War III)"

Namco Grants Licence for 'Warp & Warp' to Rock-Ola, U.S.

Namco Co., Ltd., Tokyo, revealed that it has recently granted a licence to Rock-Ola Mfg. Corp., Chicago, to manufacture one of its video games "Warp & Warp" for North America and part of the European market.

Incidentally, Namco will import Rock-Ola's "Armor Attack" (manufactured under Cinematronics Inc.) and install the games in its own amusement locations.

"Warp & Warp"

Konami Industry Grants a Licence on "Super Cobra" to 3 Foreign Companies

Konami Industry Co., Osaka, announced that it has recently signed a manufacturing licence agreement with 3 foreign companies for its video game "Super Cobra".

As usual, the American partner is Stern Electronics, Inc., Chicago. J.P.M. (Automatic Machines) Ltd., U.K., will manufacture the videos for the U.K. and Ireland market, while AVG (Automaten-Vertriebsgesellschaft) mbH, West Germany, will manufacture the videos for West Germany and the 3 Benelux countries. J.P.M. is launching the manufacture of video games for the first time in its history.

"Super Cobra" is the second item in Konami's "Scramble" series. It will be released in the U.S. in the near future, while in Europe it will be introduced sometime in September. In Japan, however, due to market circumstances, marketing is still several months off.

Incidentally, although it is rumored in Europe that the "Super Scramble" will soon be introduced to the market, Konami insists that the game does not exist, and such rumors are groundless and unconnected to the company.

"Super Cobra"

Editor's Message

This page is for overseas readers who can read English but cannot read Japanese. Every year I visit a number of foreign countries, and find that there often seem to be matters which are easily understood by the Japanese, but mean different things to foreigners, due mainly to the difference not only in language but also in way of thinking. Thus, this page is to help foreign readers understand the movements of Japan's AM industry. I intend to introduce our industry using the most simple descriptions possible.

I would like to offer my answers to your probing questions, such as "I want to know such and such aspect," or "How should I approach this problem for better understanding?". So, please feel free to send your letters to me (I cannot respond over the phone). However, I cannot reply to your questions as to how to secure profit-yielding machines as cheaply and quickly as possible, or as to how to sell your machines at as high a price and quickly as possible.

Masumi Akagi
Editor

Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

本のおさわり

世界の記録を集めた「ギネスブック」はさまざまに話題をふりまいているが、今回で27版、25年（4半世紀）を迎えたという。日本版「ギネスブック」は昨年から講談社の手により発行され（N・マクワーター編、青木栄一、大出健訳）ているが、原本を一部割愛しているのが残念だ。今回はこの日本語版からAM施設、ゲーミングマシンに関係あるところをピックアップしてみた。

最大の娯楽施設区域
はアメリカのフロリダ州中部オーランド市西南方32kmにある「ディズニー・ワールド」で、総面積1万1,105ヘクタール。1971年10月1日にオープン、投資額4億ドル(1,400億円)、初年度に1,070万人の観客を動員した。最も見物客の多いのは、カリフォルニア州アナハイムの「ディズニーランド」。1979年10月1日までに総数1億9,700万人の見物客が入場した。

フェリス観覧車
は最初の建造者であるアメリカの技師ジョージ・W・フェリス（1859―96）の名をつけたもので、1893年に38万5,000ドルをかけてアメリカのシカゴ市ではじめて建造された。直径76m、周囲240m、重さ1,087トン、60人の席のある36個のゴンドラがあり、2,160人を一度に乗せることができた。その後1904年セント・ルイスに移され、あとスクラップにされて、1,800ドルで売却された。1897年にロンドンの「アールズ・コート博覧会」のために建造されたものは直径91mあり、1等のゴンドラが10、2等のゴンドラが30あった。現在営業中の最大のものは、オーストリアのウィーン市プレーター公園にある「リーゼンラート」。1896年にイギリスの技師ワルター・バセットがつくったもので直径60m。1971年6月13日までの75年間に、1,500万人の見物客を乗せた。

最も速いコースター
コースターの最高スピードは、商売上の理由から誇張されてきた傾向がある。最も高く、従って最もスピードが出、また最も長いコースターは、アメリカのオハイオ州シンシナチ近くのキングズ・アイランドにある「ザ・ビースト」。1980年4月5日の科学的なテストで、42.98mの最高点からの降下で時速104.23kmを記録した。全長2.25kmで、243.8mのトンネルと540度回転するラセン部分を有する。

メリー・ゴー・ラウンド・マラソン
の最長時間記録は、1976年8月20日から9月2日にかけてアメリカのオレゴン州ポートランドのゲイリー・マンドー、クリス・ライオンズ、ダナ・ドーバーの3人が乗り続けた312時間43分。

ジェットコースター
に乗り続けた記録は368時間。1980年6月22日から7月7日にかけてアメリカのフロリダ州パナマ・シティのミラクル・ストリップ遊園地でジム・キングさんが達成した。

世界一の賭博場
はアメリカのニュージャージ州アトランティック・シティにある「リゾーツ・インターナショナル・カジノ」で、1979年度には2億3,294万5,748ドル（約500億円）の収益をあげた。広さ6万平方フィート（5,574㎡）で、127台のゲームテーブルと、640台のスロットマシンがある。週末ピーク時の1日平均客数は3万5,000人に達する。

スロット・マシン
世界最大のものは、アメリカのネバダ州ラスベガスの「フォー・クィーンズ・カジノ」にある「スーパー・バーサ」で、容積15.71㎥。1973年9月、サイ・レッドによって設置された。この機械は、250億回に1度、10ドル（2,500円）で100万ドル(2億5,000万円)が当たる。アメリカのネバダ州のカジノ全体での1979―80会計年度のギャンブルのあがりは、約23億ドル(約5,000億円)と見積られた。スロット・マシンでの過去最高の負けの記録は、1980年1月3日、ラスベガスのフラミンゴ・ヒルトンで、アメリカのジェローム・A・サマー氏(68歳）がすった30万ドル（約7,000万円）。

世界一のローラーコースター、米国キングス・アイランドの「ザ・ビースト」。写真は約43mの高さからの最初のドロップのようす。

アミューズメントマシーン売上10倍増!!

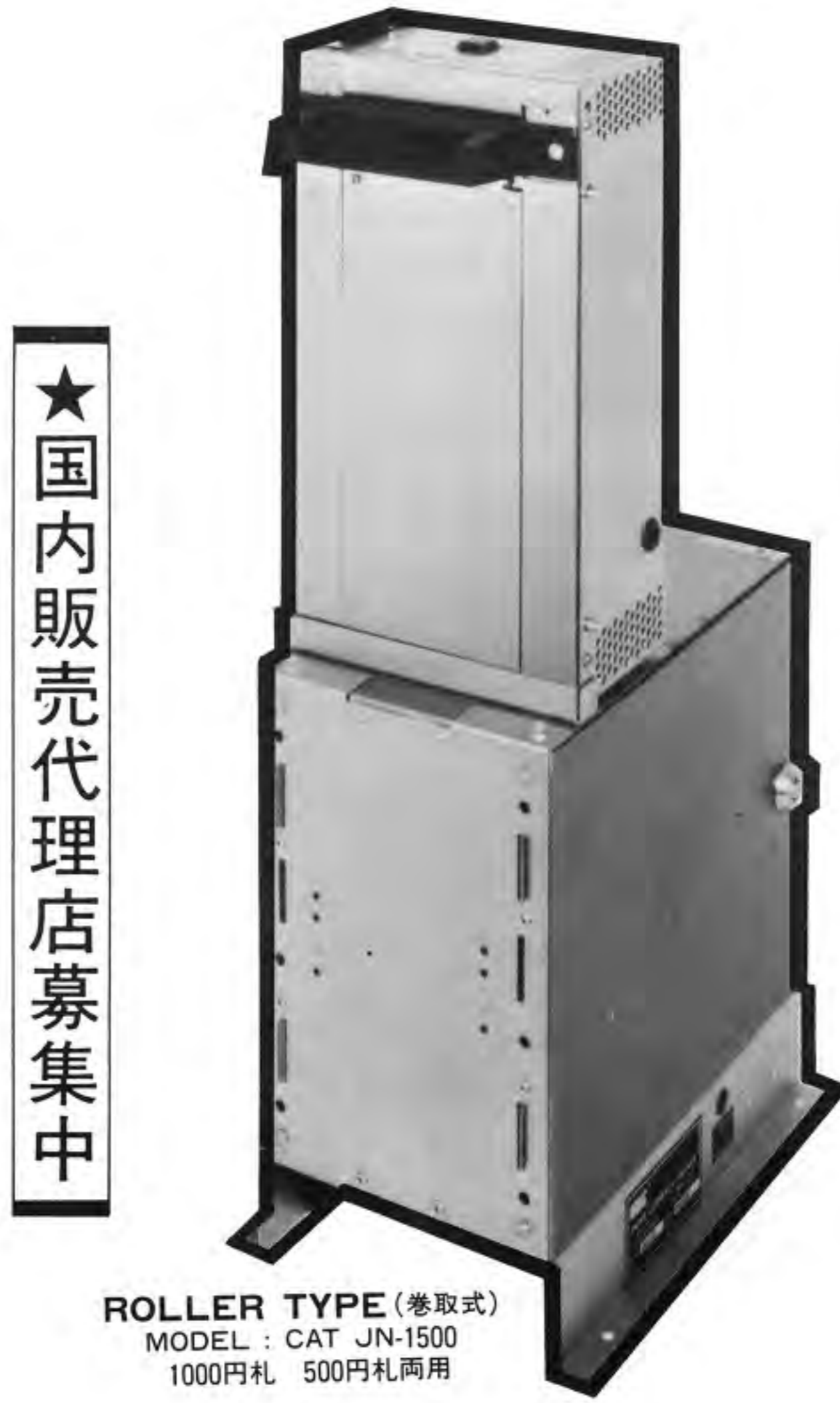
ARDAC BILL ACCEPTOR

アーダック社　紙幣　識別器　自動紙幣収納器付き

単体にて販売中!!

時代の要求する紙幣識別器は今やゲーム業界でも必要品となっています。アーダック社は世界38ヶ国の各種紙幣識別器を製造している世界第一の専用メーカーであり、弊社はこれを10年前日本に初めて紹介、以来極東総代理店として継続的に輸入、既に10万台以上の販売実績を有しています。自動紙幣収納器(NOTE STACKER)は実際のオペレーションに最大の威力を発揮しています。

TRAY TYPE（押込式）
MODEL：TNT JN-1000
1000円札用

日本市場に10年間の実績を有し最も信頼性のある識別器。1000円札が900枚(90万円）収納出来ます。

★国内販売代理店募集中

ROLLER TYPE（巻取式）
MODEL：CAT JN-1500
1000円札　500円札両用

アーダック社が日本の為に新たに開発した、1000円札500円札両用識別器。
1000円札、500円札が別々に各々 950枚、250枚(107、5万円)収納出来ます。

極東総代理店　BONANZA ENTERPRISES, LTD.®
ボナンザ　エンタープライゼズ　リミテッド
横浜市中区本町１－７　東ビルディング　TEL (045) 212-1890

ハーフサイズテーブル

省スペースを実現した新たな魅力……

ドンキーコング

20インチ（任天堂許諾済）

プレアデス

14インチカラーモニター使用
W・560m/m　D・480m/m
H・600～700m/m(調整可)
重量　36kg

777 フィーバー

メダルゲーム機

（エイコク電子製）

ヒット商品をお手元に　TEHKAN　株式会社テーカン
レジャー・システム・クリエイター
本社／東京都墨田区吾妻橋2-1-13　〒130　☎(03)624-3101(代)
名古屋営業所／名古屋市中村区下笹島町11-2 住友生命名古屋ビル11F
〒450　☎052-583-0891～2

TEHKAN INTERNATIONAL CORPORATION
2-1-13 AZUMABASHI, SUMIDA-KU, TOKYO, JAPAN
PHONE: (03) 624-3101　TELEX: J 27174 TEHKAN

Our products are manufactured with reliability

We supply to the finest distributors in the world market

これからのゲーム機

ダブルアップ新登場!!

おまたせしました新製品!!
セブンカード近日発売
ボナンザ製

GOLDEN POKER

DOUBLE UP
ゴールデン・ポーカー

▽95－1878 ボナンザ製

★アーダック社製紙幣識別機単体販売★

ARDAC BILL ACCEPTOR

ビバシリーズ

紙幣識別機付

それぞれのプレイヤーが同時に最高4回までダブルアップに挑戦できる。

総発売元　▽95－1664

ミクマ産業株式会社

大阪市都島区東野田町4-4-3　TEL (06)354－0223(代)

以上のメダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.3

教科書②

鎌先英太郎

もとより私は海老坂武のファンであるから、出来ることなら『ファーン』に示されているような生き方を目標にしたいとおもうし、こういう文には自分の自堕落な生活とひき較べて、すっぽんのようにではなく月のように生きている人もいるのだなあと感動しがちであるものです。

しかし腹ふくるるわざに苦しむよりも言いたいことは言っておくこと、ファノンもその方を喜ぶのではないかと。

海老坂武の――〝強い国家〟と教科書――に要らぬ注釈をつけてみることにする。

――正直のところ私は高校生の頃からそれが何であれ教科書の文章というものに嫌悪を覚えるようになった。またあのように個性なき文章の見本市が、人間の思想形成にどれだけあずかりうるのかを疑問に思う。しかも今回、文部省との合作で「金太郎あめ」（朝日新聞七月十日号）に近づいたとあればなおさらのことである――

一言で言えば日本の教科書は大したものではないということである。まあそれはそれで当然のことであるととってよい。が一方で疑問に思うようなヒトをつくりあげるのにそのひとつの可成重要なファクターをしめているのも決して言葉の遊戯ではないつもりで言うのだが海老坂が使用した教科書にあるのではなかろうか。

海老坂は昭和九年生れである。長部日出雄、大江健三郎、井上ひさしたちと同年である。またかくいう鎌先英太郎もそうであるから時代あるいは世代についてはほぼ同じような感じで過してきたはずである。

教科書について、たとえば『民主々義のはなし』当時の教科書としては可成部厚いものであったのだが、笠信太郎の『みるきくかんがえる』だったかを読んだ後では、私にとってはあれも常識であり退屈なものであった。到底大江健三郎や井上ひさしが感じたような光り輝やく存在ではなかった。あの教科書をつかった授業で私にとって光り輝く存在は美しくて聡明な女の子K・Nが同じ教室にいたことだった。あの教科書をつかって一般社会を教えていた教師は東大を出たことと自分は柔道が達者で喧嘩がつよいことについてばかり授業で話してくれた。この人は警察予備隊ができると待っていたようにしてさっさと入隊していった。この人と同時に他のクラスで授業をしていた人やこの人の後を埋めて授業をした人はまともなことをまともに教えていたのにこの人の話の影響でかあれはアカであるという風評がたったりして、今にしてもおもえば随分やりずらかったことだろう。この人と同時に他のクラスで一般社会を教えていた人は後に岩波新書にその著が出たりしてよく売れていたからこちらの人の考え方が一般的な考え方であったかもしれないしまた岩波新書だから一般的なものではなかったかもしれない。

閑話休題、そういう当時荷物になるばかりであった『民主々義のはなし』にしても海老坂の思想形成とかメタモルフォーゼに悪影響をおよぼすことはなかったのではあるまいか。そうじて海老坂の時代の教科書についてはそうだったのではなかろうか。

今問題になっている教科書の問題というのは一寸違うのではないでしょうか。

教科書の文章が大したものではないというのは既に大前提として昔から自明の理としてあるのであって、この問題が今の問題ではなく、今やはり問題にしなくてはいけないのは、悪影響を与えることを目的として金太郎あめのような教科書がつくられつつあるということなのです。どこで切っても同じように悪影響が決りと顔を出すような教科書が問題になっているようです。この辺りの区別については海老坂にフォークボールでごまかすような投法ではなく直球のしかも剛速球でびしっと決めて欲しかった。

それから教科書の文章は大したものではないということですが、これについても勿論大したものであるのにこしたことはないので、元来は大したものでなければならないのでしょう。

また教科書のもつ意味がそうなめたものではない例として読売新聞（夕刊八月十一日号）の顔欄での白壁彦夫の場合もまたそうでしょう。

白壁はバリウムを飲んでのレントゲン撮影。あの〈二重造影法〉を開発、胃ガンの早期発見に貢献してきた、造影技術を確立したのが昭和三十年だった。しかし「教科書にないことだ」として永い間学会で否定される。やがてアメリカの医学書に取り上げられ、今日の普及に至った。

その白壁が語っている。

「あの時はね、日本医学の西欧崇拝を膚で知り同時に教科書というものは、人間の心、魂までまるごと持っていく恐ろしいもんだと感じました」

教科書というものは一旦出来上ってしまうと、たとえそれがどんな意図でどんな経過をふんでどんな劣悪なものが作られたにせよ、そういうことは不問に附されてしまい立派にスタンダードの役割を果すという側面をもっているのだ。これが非常に怖いのである。

いみじくも白壁が語っているように人間の心、魂までまるごと持っていく恐しいものが教科書なのである。

朝日新聞（八月二日号）にはこういう記事がある。

「教科書を」教える教育だから自民党などが内容に口出しをする。「教科書で」教える、つまり教科書は一つの素材だと考える教育であれば、教科書はどんなものでもよいのではありませんか、というのに文部省教科書検定課長藤村和男が答えている。

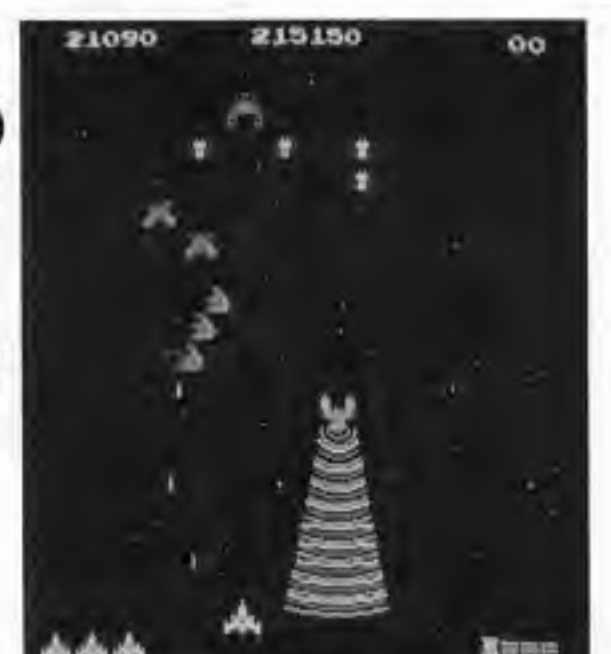
「教科書の発行に関する臨時措置法では、教科書を『主たる教材』としています。ですから現場の先生が補助教材を使うのはさしつかえない。ただ、実際には教科書だけに追われてしまいますし、それに、教科書と入試というものを切り離せない問題になっていますのでねえ」

経歴をみると、藤村は昭和十年生れで東大教育学部を昭和三十六年に卆業している。ストレートであれば三十三年には卆業出来たはずである。入試に苦労したかしなかったのか他人事で放っておけばよいことだが、入試に強い拘束を感じたのか教科書と入試の関係で教科書の価値づけを行いたいようだ。

（続）

namco

ナムコのスーパーマシン・ラインアップ

★ギャラガ★ Galaga

ついに現れた最強の異星人(エイリアン)!!

大ヒット作「ギャラクシアン」をもしのぐ迫熱の宇宙戦争！高度なフィーチャーをふんだんに盛りこんだ、ファン待望のスペースゲーム「ギャラガ」!!

■仕様
●高さ 1,740%m・幅 630%m・奥行 800%m
●▽95—1830

■仕様
●縦幅 560%m（コントロール部640%m）
●横幅 860%m　●高さ 600%m
●▽95—1831

㊙攻撃法
デュアルファイターで猛攻撃！

①トラクタービームに接触すると　②回転しながら吸い上げられ　③ギャラガの捕虜になります

●そのギャラガを飛行中に撃墜すると捕虜ファイターは元に戻ります。
●取り戻したファイターはデュアルファイターになります。
●威力倍増のデュアルファイターで大反撃開始！
注意：残りのファイターがいない時に捕虜になるとゲームオーバー。

Dr.スランプ アラレちゃん

テレビの人気者が楽しい乗物になった!!

いまや茶の間のアイドルになったアラレちゃん。ナムコのアラレちゃんは、安全で美しいERPボディの定置型乗物です。

■仕様
●高さ 1,430%m
●幅 810%m
●奥行 1,455%m
●乗員数 2名（子供）
▽91—17439
©鳥山明、集英社、フジテレビ、東映動画

EMBRYON
★エンブリオン★

ゲームファン注目の新機構
ピンボール最新作登場！

マルチボール、新機構フリップセーブフリッパーなど多彩なプレイが楽しめるバリー製最新型ワイドフリッパー。

■仕様
●高さ 1,780%m　●幅 770%m
●奥行 1,350%m　●重量 100kg
●消費電力 130W
●▽91—18573

「遊び」をクリエイトする——
株式会社ナムコ

本　　社　〒144 東京都大田区蒲田5—38—3朝日ビル TEL 03(736)1211(大代)
本社分室　〒146 東京都大田区多摩川2—8—5 TEL 03(759)2311(代)
関西事業所　〒556 大阪市浪速区難波中3—4—40 TEL 06(649)5311(代)
★遊園施設・娯楽機械★　企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★　企画・制作・実施